LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 11 - OTTOBRE 2006 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER

WWW.GAMEPLAYER.IT

Wii RIVOLUZIONE

I PRIMI GIOCHI IN ANTEPRIMA

WINDOWS VISTA

LA NUOVA SFIDA DI MICROSOFT

GHOST IN THE SHELL

L'ATTACCO DEI CYBORG

COMPANY OF HEROES

LA STRATEGIA HA UN NUOVO NOME

SPECIALE ROMICS

IL GRANDE TORNEO DI GAME

Enchanted Arms La 360 incanta il mondo dei Giochi di Ruolo

PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

SOMMARIO

E D I T O R I A L E

Complimenti ai campioni! E' questo il nostro commento dopo la conclusione di ***Romics 2006***, festival del fumetto che ha ospitato il ***Primo Torneo di Videogiochi Romics & GAME***. Sono stati quasi trecento i partecipanti "attivi" e venti i contest proposti nelle quattro giornate fieristiche: un risultato davvero notevole che sottolinea il forte interesse per questo tipo di iniziative. Basta pensare che le quaranta postazioni messe a disposizione dalla collaborazione incrociata di ***GAME***, ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** e ***MusHouse***, non sono state sufficienti a evitare lunghissime file per i partecipanti... e in più di un'occasione le prenotazioni per partecipare ai singoli contest erano già terminate nella prima mattinata! Il tutto sullo sfondo di una manifestazione che ha visto la mastodontica presenza di cinquantamila visitatori: un record oltre le più rosee previsioni. Ciò significa che potremmo (e dovremmo) aspettarci un 2007 molto più ricco dal punto di vista dell'Entertainment; sembra proprio che anche l'Italia, da sempre fanalino di coda in Europa per tutto ciò che riguarda l'intrattenimento, stia iniziando a mostare le sue (grandi) potenzialità. E nel frattempo si avvicina da lontano un nome da tenere d'occhio: ***Gamecon***...

Cesare Arietti

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO: Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Silvia Parsi

STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta (Direttore Responsabile), Stefano Valle, Michele Esposito, Lorenzo Piccoli, Marco Di Paolo

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9494012 - *http://www.edizioniplayer.it*

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9497202
PER LA TUA PUBBLICITA': Punto Media SNC - Via Giovanni Gastaldi, 60 - Tel. 06/50780612

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI www.dottavifilippo.com*

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

Su Live i giochi si programmano... in casa!

XNA Game Studio Express Beta: è questa la sigla che potrebbe cambiare una volta per tutte il mercato dei videogiochi. Si tratta di un *tool* gratuito e interamente scaricabile per realizzare giochi su piattaforma *Xp*, *Vista* e *Xbox 360*. Il programma è rivolto soprattutto ai nuovi talenti, come ricercatori, studenti e semplici appassionati, ma permette di ottenere ottimi risultati a livello tecnico. A partire dal prossimo Natale i giochi potranno essere pubblicati su *Live* attraverso la sottoscrizione di un abbonamento annuale, il cui costo dovrebbe aggirarsi attorno ai 99 Euro. Attualmente gli sviluppatori indipendenti sono moltissimi e questa potrebbe essere la loro grande occasione. Sito internet: http://msdn.microsoft.com/xna

Anti-Trust per Windows Vista?

Sono state moltissime le polemiche scatenate da *Adobe* e *Symantech* dopo le rivelazioni di *Microsoft* a proposito del nuovo sistema operativo *Windows Vista*. Nel mirino dei due colossi vi sarebbero il formato *XPS*, ritenuto una minaccia per il sempreverde *PDF* di *Adobe*, e la funzione *PatchGuard*, utilizzata per prevenire i danni da rootkit. Secondo il *Wall Street Journal*, il caso potrebbe finire in mano alla commissione *Anti-Trust* europea: *Symantec* è decisa a portare la questione a *Bruxelles*... la guerra è aperta!

SONY ACCUSA IL DS!

Si incendia la scena del divertimento portatile: in una recente conferenza stampa, *Sony* ha accusato *Nintendo* di non essere riuscita ad espandere il mercato del *DS*, limitandolo a quello del vecchio *GBA*. Nonostante le statistiche, *Sony* è certa di superare la rivale con la sua *PSP*...

Si conclude il Tokyo Game Show!

LA "GUERRA" DELLE CONSOLE ENTRA NEL VIVO...

Dopo il clamore suscitato dall'improvvisa chiusura dell'E3 a risollevare le sorti del videogioco "in fiera" ci ha pensato il *Tokyo Game Show 2006*. La grande attesa per l'evento è stata ampiamente ripagata dalla sterminata lista di titoli mostrati. Partiamo dalle ghiotte anticipazioni *Wii*, che prospettano l'arrivo del rivoluzionario *Bleach*, picchiaduro a colpi di pad (nel vero senso della parola), a fianco di interessanti riproposizioni come *Sonic* e *Harvest Moon*. Attenzione concentrata sulle novità *PS3*, tra cui spiccano "due 4": il ritorno di *Snake* in *Metal Gear Solid 4* e quello di *Dante* in *Devil May Cry 4*... difficile aspettarsi qualcosa di più a livello tecnico. Infine, presenza immancabile di *Xbox 360*, con *Lost Odyssey* (pag. 7), il robotico *Project Sylpheed* e il fiabesco *Trusty Bell* di *Namco*.

HI-RES PER XBOX 360!

Alta definizione su 360? *Microsoft* ha annunciato un aggiornamento *software*, disponibile a partire da novembre, che abiliterà la console al rendering progressivo della risoluzione *1920x1080*. I proprietari di pannelli *Full HD* potranno beneficiare di un notevole incremento della qualità video!

PS3: rivelazioni "Made in Japan"!

HDMI DI SERIE E PREZZO DI LANCIO RIDOTTO...

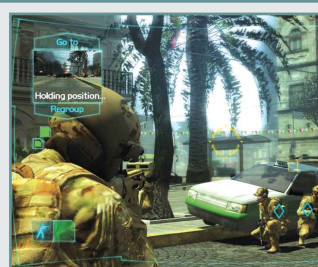
Dopo il vespaio di critiche sollevato dal ritardo di PS3 sul suolo europeo la risposta del colosso giapponese non si è fatta attendere: *Sony* ha annunciato nuove caratteristiche della console che potrebbero colmare il "gap" che la separa dalla concorrenza. A partire dall'idea di fornire un servizio di retrogame simile a quello proposto da *Nintendo*, sfruttando titoli di *PC* e *Megadrive*. Inoltre, la versione da 20Gb di *PS3* sarà munita di uscita *HDMI* e costerà circa 50.000 Yen, poco meno di 335 Euro. Ma non è ancora chiaro se tali offerte saranno garantite anche da noi...

Una scheda tutta da giocare!

GT, la nuova tecnologia "Low Cost" di Nvidia...

Se non potete soffrire rallentamenti e frame-rate scarsi ma non siete disposti a spendere cifre altissime per giocare al meglio, allora *Nvidia* ha la soluzione che fa al caso vostro: due nuove schede video pensate per risolvere l'annoso problema prezzo/prestazioni. Si chiamano ***GeForce 7900GS*** e ***7950GT***; la prima, arrivata sul mercato a settembre e venduta in bundle con ***Ghost Recon***, ha una memoria di ***256MB*** e permette di ottenere ottimi risultati; la seconda, rilasciata solo una settimana più tardi rispetto al modello ***GS***, può contare su ***512MB*** di memoria ***DDR3*** ed è equipaggiata con tecnologia ***HDCP***, in modo da supportare anche l'alta definizione; la frequenza della ***GPU*** si attesta sulla considerevole cifra di ***550MHz***, mentre la memoria può raggiunge i ***1400 MHz***, con una banda passante che teoricamente sfiora i ***44,8 GB*** al secondo. In poche parole... vi divertirete parecchio!

PROTEGGIAMO LA PSP!

Non si ferma la collezione di accessori dedicati alla "piccola" di casa *Sony*: è arrivata infatti da ***Atomic*** la nuova ***Ag-E Pad Bag***, un'elegante protezione a tracolla per la ***PSP*** che lascia liberi tasti e uscite, in modo da poter essere utilizzata sempre e ovunque, coniugando comodità e praticità.

Grande Alleanza per i supereroi di casa Marvel!

Activision porta i Comic su computer e console

Stirate il mantello e preparate la calzamaglia di ordinanza: tutti i supereroi del pianeta sono chiamati a riunione nel nuovissimo titolo di Activision, intitolato ***Marvel - La Grande Alleanza***. Come il nome lascia intendere, potremo impersonare i più famosi personaggi dei ***Comic***, impegnati a difendere il pianeta dalla minaccia del ***Dottor Doom***, che ha riunito i ***Signori del Male*** per conquistare la Terra. Il gioco sembra essere un ***RPG*** con componenti action, visto che sullo schermo avremo un numero di personaggi considerevole. Sarà possibile personalizzare il party, mentre i PG con cui interagiremo saranno oltre centoquaranta (tra cui ***Capitan America***, ***Wolverine***, ***La Cosa***, ***Thor*** e molti altri...). Diciassette ambientazioni disponibili, super mosse e combo studiate appositamente per questo titolo rendono ***MLA*** un gioco da tenere sott'occhio, soprattutto se amate i giochi frenetici o se siete veri mutanti...

8 DICEMBRE: WII DAY!

Satoru Iwata, presidente di Nintendo, durante una conferenza stampa a Londra ha annunciato l'arrivo del ***Wii*** in Europa, fissato per il prossimo 8 dicembre. La confezione, venduta ad un prezzo consigliato di 249 Euro, comprende i due 2 controller (wireless e nunchuk) e, sorpresa delle sorprese, il gioco che ha trionfato allo scorso E3: Wii sports, titolo multi evento dalle eccezionali possibilitò. E' tempo di gioire... e di giocare!

Electronic Arts diventa mobile!

RAGGIUNTO UN ACCORDO TRA EA E NOKIA

Electronic Arts sbarca in grande stile sul mercato *Mobile* grazie ad un accordo con il colosso di telefonia Nokia, per diventare il principale fornitore di contenuti videoludici. I giochi, attivabili dal portale ***Nokia Content Discoverer*** e rigorosamente in ***Java***, si ispireranno alle saghe più note del divertimento elettronico e potrano essere installati sulla maggior parte dei telefoni cellulari. Tra i primi titoli disponibili troviamo il sempreverde ***Tetris***, lo scatenato ***The Sims 2***, il pauroso ***Doom*** e molti altri... Una notizia che garantisce a ***EA*** un ruolo di primo piano sulla concorrenza e a ***Nokia*** una fetta di mercato decisamente appetibile. Un accordo che è stato stipulato, non a caso, in vista della ***Mobile Next-Gen***, la nuova generazione di giochi arriverà sui telefonini di tutto il mondo a partire dalla prima metà del 2007. Nel frattempo non ci resta che attendere... in linea!

L'HAVOK? VENDUTO!

Il celebre motore fisico che ha sorpreso i giocatori di mezzo mondo, l'incredibile ***Havok***, è stato acquistato dalla ***Blizzard***. La società californiana ha ottenuto i diritti della versione ***4.0***, che verrà utilizzata nei prossimi titoli sviluppati. Vedremo le ammaccature sulle armature di ***World of Warcraft***?

PHANTASY STAR UNIVERSE

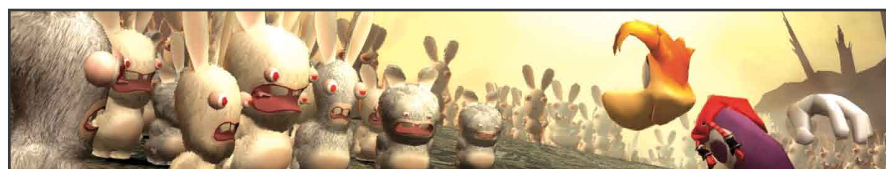
Publisher: SEGA / **Genere:** MMORPG / **Uscita:** Novembre 2006

Dreamcast*. *Phantasy Star Online*. Forse solo pochi di voi avranno un brivido nel sentire queste parole, ma chi ha vissuto il periodo d'oro** della grande console ***SEGA sa che nel 2000, quando il resto del mondo videoludico era circoscritto al gioco offline, alcuni videogiocatori armati di pad lottavano assieme ad amici di tutto il mondo per la salvezza di un pianeta. Inseguendo il successo avuto con il primo adventure online nella storia delle console, ***SEGA*** ci riprova su ***Xbox 360***, ***PC*** e ***PS2*** con ***Phantasy Star Universe***. Ambientato in tutti altri lidi rispetto agli episodi precedenti, narra la storia di un ragazzo chiamato ***Ethan Waber*** che si trova coinvolto in un attacco di alieni chiamati ***Seed*** che lo separa dalla sorella: facendosi strada per salvarla si farà notare e verrà reclutato da un'organizzazione detta ***Guardians***. Il gioco in singolo, rispetto al predecessore, è molto più curato a livello di storia e narrazione mentre il gameplay riprende la struttura del combattimento in tempo reale. Inoltre sono state introdotte delle tecniche dette ***Photon Arts*** che è possibile applicare a tutti gli attacchi disponibili. Purtroppo alcuni difetti grafici, inaspettati per una ***360,*** ci hanno fatto storcere un pò il naso ma non resta che augurarci che il gioco ci faccia innamorare facendoci dimenticare ogni difetto… lasciando posto null'altro che al divertimento.

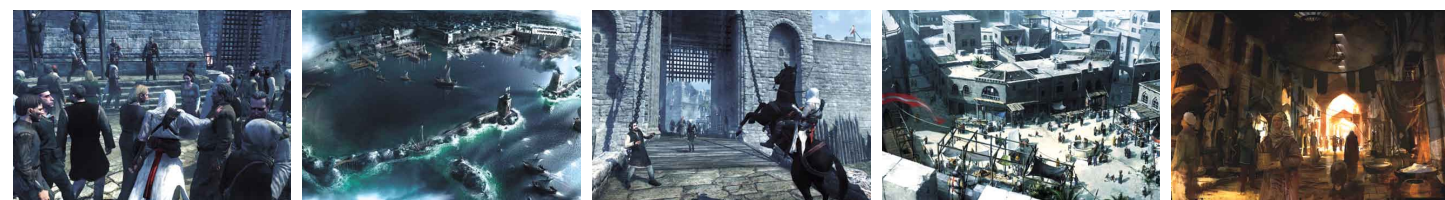
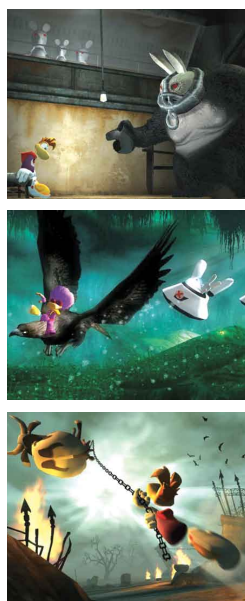
In ***PSU*** rimarranno invariate le differenze tra le classi ***Human***, ***Newman*** e ***Cast***, che saranno rispettivamente incentrate sulla versatilità, sull'utilizzo delle magie e sullo scontro fisico; ogni razza detiene caratteristiche uniche e sarà possibile variare a piacimento la specializzazione del proprio personaggio.

PRINCE OF PERSIA: RS

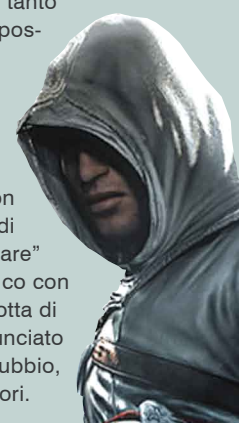
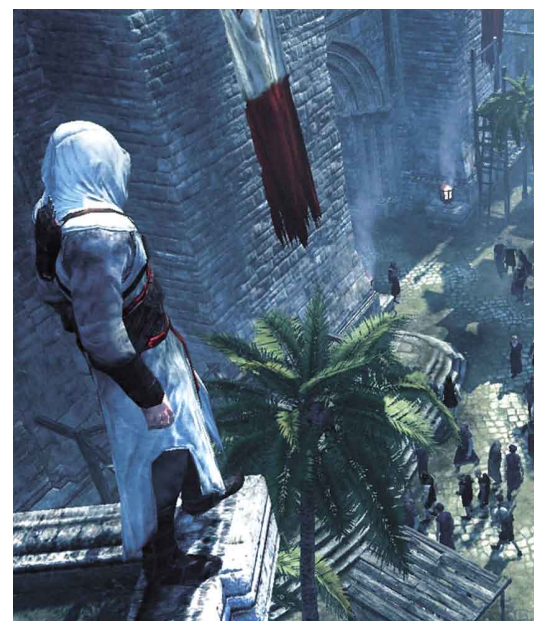
Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione
Uscita: N/A 2007

Dopo il capitolo *Revelations*, apparso sulla console portatile *Sony*, la *Ubisoft* annuncia un altro titolo dedicato all'ormai famosissima saga di ***Prince Of Persia***: ***Rival Swords***. La trama del nuovo titolo, in sviluppo da ***Pipeworks Software***, si baserà su quella già vista in ***Prince Of Persia: I Due Troni***, ma avremo diverse migliorie come nuove esperienze multiplayer (la corsa sulle bighe) e svariati contenuti extra. Essendo comunque un porting dell'altro capitolo già visto su console, potremo nuovamente utilizzare lo stile di combattimento del "*Free-Roaming*" in cui sceglieremo la tecnica da adottare in ogni battaglia tra cui lo "*stealth*" per attaccare i nostri avversari alle spalle e sgozzarli. Speriamo, dunque, di trovarci di fronte ad un titolo ben congeniato per la nostra amata ***PSP***.

RAYMAN RAVING RABBIDS

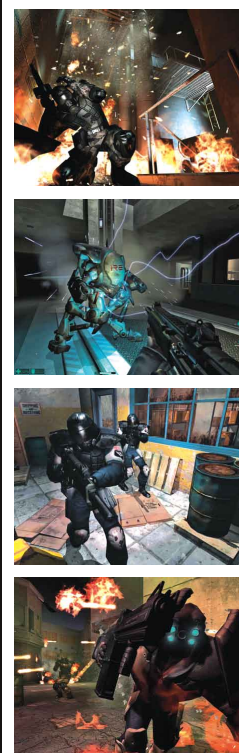
Publisher: Ubisoft / **Genere:** Piattaforme
Uscita: Dicembre 2006

Puntuali come un orologio svizzero cominciano ad arrivare con nostra somma soddisfazione i primi giochi-anticipazione della nuova super tecnologica macchina targata ***Nintendo***. Leggendo il titolo si capisce subito che si vuole portare alla ribalta il famoso e pluridecorato ***Rayman*** il quale ha fatto la sua comparsa in diverse console casalinghe e ci ha fatto divertire non poco con le sue avventure incentrate sul genere *platform*. Il team che si occupa dello sviluppo, capitanato da ***Michel Ancel***, merita un encomio particolare dato che, oltre stravolgere il genere sopraelencato, ci offre una serie di minigiochi e un'esperienza di gameplay unica, evidenziata dal rivoluzionario *Joypad* del ***Wii***. Se prima usavamo solo dei pugni volanti per stendere i nemici, ora grazie al nuovo controller potremo eseguire delle vere e proprie combo: agitando in maniera frenetica il pad ci troveremo a menare le mani come se fossimo realmente presenti nel mondo di ***Rayman***. Non siamo più nella pelle!

ASSASSIN'S CREED

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Uscita:** N/A 2007

In un medioevo logorato dalle crociate, un certo *Altair*, membro della setta segreta conosciuta con il nome di "*Assassini*", cerca di riportare la pace tra le fazioni in guerra togliendo di mezzo tutti gli individui "scomodi" e ritenuti responsabili dei conflitti! Questo è ciò che si è visto allo scorso ***E3***... questo ***Assassin's Creed***, il titolo che ha letteralmente allibito la critica di mezzo mondo, non tanto per la storia, ma... continuate a leggere! Fin dai primi frame è impossibile non innamorarsi dell'eccellente realizzazione tecnica che ***Ubisoft Montreal*** sta programmando per questo gioco: più che ai modelli, un particolare elogio va alle animazioni dei personaggi; ogni interazione con i popolani sarà del tutto realistica, li vedremo spostarsi al nostro passaggio con fluidità e naturalezza. La meccanica di gioco mescola elementi *Stealth* alla ***Thief*** con azione allo stato puro alla ***Prince of Persia***. La completa libertà di gioco permetterà di scegliere la strategia più adatta per "accoppare" la sfortunata vittima: agire nell'ombra oppure avventarsi sul nemico con spavalderia, magari sfoggiando tutte le spettacolari tecniche di lotta di cui è dotato ***Altair***. All' ***IDEF***, la stessa ***Ubisoft Montreal*** ha annunciato lo sviluppo non solo per ***PS3*** ma anche per ***PC*** e ***360***. Non c'è dubbio, il 2007 sarà davvero un'ottima annata per noi vecchi videogiocatori.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Publisher: Sierra / **Genere:** FPS
Uscita: Fine Ottobre 2006

Monolith Games*... un nome che a qualcuno potrebbe non dire molto, ma che a tanti riporta alla mente** un titolo uscito nel 2005 e difficile da dimenticare specialmente per gli amanti della suspence e degli sparatutto in prima persona. Parliamo ovviamente del grande ***F.E.A.R., l'*FPS* classificato come uno dei migliori di sempre in quanto in grado di unire alla già collaudata struttura degli shooters, un azzeccato complesso di elementi horror – psicologici. ***Extraction Point*** si colloca temporalmente al termine della prima avventura appena trascorsa, quando il nostro elicottero di recupero si schianta in circostanze misteriose lasciando la squadra ***F.E.A.R.*** miracolosamente salva, ma in balia di nuovi e numerosi incubi. La struttura di gioco, o meglio il gameplay, appare (almeno dalla demo visionata) pressoché identico al precedente, con il ritorno del famigerato ***Slow-Motion*** che rallenterà i movimenti percettivi del nostro agente (in stile ***Matrix***) aiutandoci nelle situazioni di fuoco aperto contro i nemici. Ci aspetteranno nuove creature, diverse fantastiche armi, tra cui una sfavillante mitragliatrice, e nuovi ambienti. Un add-on sicuramente importante; speriamo non risulti semplicemente, come spesso accade, una scarsa rivisitazione del precedente lavoro. A fine Ottobre chi vivrà...vedrà!

LOST ODYSSEY

Publisher: Microsoft / **Genere:** RPG
Uscita: N/A 2007

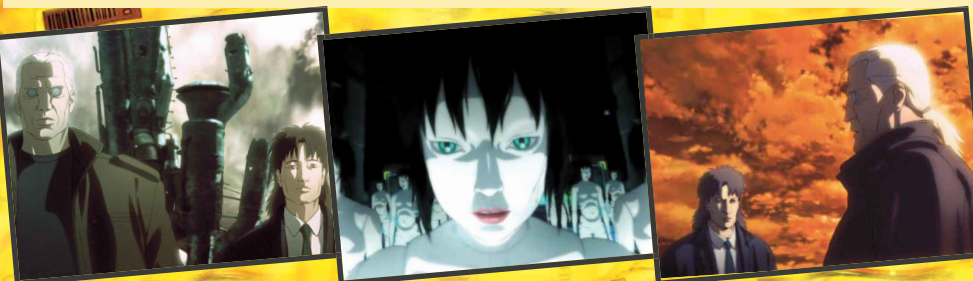
E' da molto tempo che i fan della console di *Microsoft* sono in attesa di un gioco di ruolo di stampo giapponese in grado di competere con i capolavori della saga ***Final Fantasy***, da sempre idolatrata dai fan ***Sony***. Sembra di essere sulla strada giusta; ***Lost Odyssey***, titolo sviluppato dal grande ***Sakaguchi*** ha già catturato l'attenzione di migliaia di fan, grazie ai video trasmessi all'***E3*** e al recente ***TGS***, i quali mostrano una maniacale cura nei particolari, una grafica a dir poco eccezionale e una colonna sonora epica curata dal mitico ***Nobuo Uematsu***. I combattimenti avranno la classica e vincente struttura: casuali e a turni. Speriamo vivamente che anche noi occidentali riusciremo realmente ad avere questo capolavoro del *Sol Levante*.

Ghost In The Shell: L'Attacco Dei Cyborg

Fantascienza cyberpunk nell'ultimo capolavoro di Mamoru Oshii

Se conoscete il nome di *Masamune Shirow* allora questo film non ha bisogno di presentazioni per voi: parliamo di *Ghost In The Shell: L'Attacco Dei Cyborg*, attesissimo sequel di una delle pellicole d'animazione più complesse e apprezzate di sempre. Protagonista delle vicende è l'agente cyborg ***Batou*** che, nel 2032, viene affiancato dalla recluta ***Togusa*** per indagare su alcuni casi di omicidio. La giovane è stata scelta come sostituta di ***Motoko Kusanagi***, protagonista del primo film e ora considerata dispersa, ma per sua stessa ammissione inadatta a ricoprire quel ruolo. I membri della ***Sezione 9***, l'organizzazione governativa per cui ***Baotou*** lavora, stanno indagando sulla ***Locus Solus***, un'azienda specializzata nella produzione di cyborg dalle sembianze femminili e dotati di anima, grazie all'uso illegale di una macchina capace di clonare la personalità. Si scopre così una commistione che lega la ***Yakuza***, la mafia giapponese, alla ***Locus***... Realizzato da ***Production I.G.*** e costato circa venti milioni di dollari, ***Ghost In The Shell: L'Attacco Dei Cyborg*** si rivela un film all'altezza delle aspettative, dove la fantascienza si lega ad un intreccio narrativo decisamente profondo e coinvolgente. Eccellente la regia di ***Mamoru Oshii***, che ha curato anche la sceneggiatura sul soggetto di ***Shirow***, e che ha permesso al film di essere scelto tra le opere finaliste del ***Festival di Cannes***. Un capolavoro di cupa fantascienza che oltrepassa confini del cyberpunk.

SITO UFFICIALE: www.innocence-movie.jp

TITOLO ORIGINALE: Ghost In The Shell: Innocence - **REGIA:** Mamoru Oshii - **SOGGETTO:** Masamune Shirow - **PRODUTTORI:** Mitsuhisa Ishikawa - Toshio Suzuki - **MONTAGGIO:** Sachiko Miki - Chihiro Nakano - Junichi Uematsu - **MUSICHE:** Kenji Kawai - **PRODUZIONE:** Production I.G. - **ANNO:** 2004 - **DISTRIBUITO DA:** Eagle Pictures - **DURATA:** 100 Minuti

Dungeons & Dragons - The Boardgame

Il gioco di ruolo più famoso... in scatola!

Semplice e immediato, conquisterà tutti i cercatori di avventura

Ci troviamo dinnanzi all'ennesima incarnazione di un marchio che da sempre è sinonimo di qualità: come descrivere il boardgame di *D&D*? Due aggettivi: semplicità e immediatezza. Se siete stanchi di tonnellate di manuali e rimpiangete i bei vecchi tempi di Heroquest, sicuramente vi trovate davanti ad un titolo perfetto... La scatola presenta una grande quantità di materiale: il dungeon, completamente modulare, si avvale di 5 plance fronte/retro; sono presenti carte per gli oggetti, segnalini per i punti, schede riepilogative, 40 miniature e molto altro ancora. Una persona prende le parti del ***Dungeon Master***, gli altri impersonificheranno gli ***Eroi***: lo scopo del gioco dipende dallo scenario scelto. Il Master, come da tradizione, dovrà narrare gli eventi e guidare l'orda di mostri pronta a tutto pur di fermare gli Eroi. Le classi presenti sono: guerriero, ladro, chierico e mago. Ovviamente ogni classe ha le proprie caratteristiche particolari e le proprie abilità. Il regolamento è piuttosto semplice e permette a chiunque di avvicinarsi al mondo dei giochi di ruolo senza troppi problemi. E' da segnalare la grande quantità di materiale reperibile in Rete, che rende ipoteticamente infinita la longevità... non c'è freno alla fantasia! In definitiva ***Dungeons & Dragons - The Boardgame*** risulta essere molto piacevole e convincente, anche se potrebbe non appassionare i veterani del cartaceo per la sua semplicità e mancanza di particolare spessore.

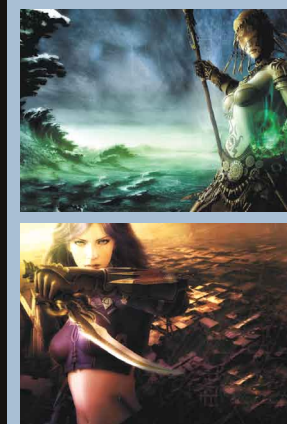
Si conclude l'ultima tappa del 4Gamer Tour 2006, il campionato itinerante di videogiochi promosso da Euronics

MILANO: LA CONCLUSIONE DELLE SFIDE!

Nella suggestiva location del Rolling Stone di Milano si sono tenute le finali nazionali del primo Euronics Pro Gamer Tour. Le "discipline" presenti erano quattro: ***Table Tennis*** su ***Xbox 360***, ***Fifa: Road to World Cup 2006*** per ***PS2***, ***Call of Duty 2*** e ***Ghost Recon Advanced Warfight*** in versione ***PC***. ***Fifa*** è stato il gioco più coinvolgente, visto l'amore degli italiani per il calcio e la maggiore comprensibilità per gli spettatori. A dispetto dei risultati mondiali le squadre più gettonate sono state ***Francia*** e ***Brasile***, impegnate in partite combattutissime, tanto da portare più volte ai rigori. Le finali si sono svolte in un area adibita unicamente ai finalisti, circondata da transenne con schermi ***LCD*** molto grandi per chi assisteva alle gare. Insomma, divertimento puro grazie all'***E-Sport***!

L'IMPORTANTE E' PARTCIPARE... E VINCERE!

I premi della competizione sono stati particolarmente "ghiotti"... I classificati al terzo posto (***Francesco Giannelli***, ***Rocco Guerini***, ***Andrea Rocca***, ***Gabriele Schiavi***) hanno vinto un viaggio per due persone targato ***Bluvacanze***; alle medaglie d'argento del secondo posto (***Andrea Lomboni***, ***Gennaro Cardone***, ***Alessandro Brandi***, ***Roberto Piantanida***) è spettato uno ***Scooter Honda PS125i***. Infine, i quattro vincitori (***Alessandro La Caita***, ***Cristiano Romanelo***, ***Roberto Garrapa***, ***Alessandro Ballanti***) hanno ricevuto la chiave di una fiammante ***Smart For Four***. Complimenti!

ESI e The Italian Lair insieme per un torneo di Guild Wars!

CONTEST ITALIANO PER IL CORPG

Finalmente una vera sfida tutta pizza e spaghetti per *Guild Wars*: si sta svolgendo in questi giorni ***Lords of The Lair***, una competizione iniziata il 28 settembre grazie alla collaborazione tra ***ESL Italia*** e ***The Italian Lair***. Le quindici gilde, scelte tra le migliori in Italia, si contendono il prestigioso titolo, affrontando tre gironi da 5 squadre; per ciascuno saranno qualifati solo due team per un totale di 6 gilde. A queste si aggiungeranno altri due team, selezionati tra i terzi classificati di ogni girone in base al punteggio. Non ci resta che attendere con ansia l'esito di questa emozionante sfida... *"all'ultima skill"*!

Intervista ai Colosseum Arena SWAT, primi in Europa!

Cosa si prova ad essere il clan capolista di una ladder internazionale? *Beh, dopo centinaia di allenamenti e tante fatiche ritrovarsi primi è una gioia immensa!* **Quanto avete lavorato per raggiungere questo traguardo?** *L'allenamento è fondamentale. Ma il merito va anche ai veterani della squadra che ci hanno permesso di essere sempre competitivi!* **Che tipo di difficoltà avete incontrato lungo la "scalata"?** *Partite contro clan non correttissimi ma anche problemi di convivenza tra i membri del clan.* **Avete mai riscontrato il fenomeno dei cheaters?** *Non abbiamo prove concrete ma la maggior parte di noi purtroppo ne è certa!* **Che tattiche utilizzate?** *Eheh! Un mago non rivela mai i propri segreti! Ma l'ingrediente essenziale è una buona dose di gioco di squadra e le tattiche sviluppate.* **Credete di aver imparato qualcosa da questo torneo?** *Il nostro modo di giocare è maturato, prendendo spunto dai clan più valorosi con cui ci siamo battuti. Ormai siamo delle vere macchine da guerra per ogni circostanza!*

WarRock: l'FPS totalmente gratuito!

APERTA LA CLAN WAR PER I TEAM DI ESL

Nuovo colpaccio per *Electronic Sports League*: il famoso *WarRock*, *FPS* gratuito offerto da *K2*, dopo tanta attesa è riuscito ad entrare nella ***ESL***. Anche noi italiani potremmo finalmente sfidarci in **1 VS 1**,***Team Death Match*** e finalmente anche in ***Clan War***, cioè sfide tra clan. Il gioco prevede 3 tipi di partite che si differenziano in base alla mappa: piccola, media, grande. Nelle piccole una squadra ha il compito di piazzare una bomba, l'altra di evitare che questa esploda, disinnescandola. In quelle medie (***Infantry Combat***), si possono prendere ed usare veicoli, come moto, jeep e piccoli corazzati; nelle mappe grandi (***Vehicle Combat***) la scelta di veicoli va dalla moto, alla jeep, fino al "simpatico" carro armato. E sono compresi anche aerei, elicotteri e navi. Non credete che tutto ciò sia gratuito? visitate il sito ***www.warrock.net*** e ci darete ragione...

▲ Zenview Powerscope Ultra HD: il massimo per chi lavora con la grafica o con i software che richiedono monitoraggi video più complessi

Un display per cinque con Zenview

La soluzione al gaming del futuro sono display TFT ad alta risoluzione. E' il caso del ***Zenview Powerscape Ultra HD***, sistema che garantisce una risoluzione orizzontale superiore ai ***7 Mega Pixels***. Il display é composto da 5 pannelli: quello centrale ha risoluzione di ***2560x1600 Pixel*** con diagonale da 30 pollici. I 4 laterali sono unità da 20,1 pollici: la risultante è un angolo visuale di 178 gradi, con una risoluzione complessiva di ***7360x1600***. Il costo? Tutto sommato accessibile, considerando le capacità: parliamo "solo" di 5.999 dollari...

IL FUTURO? E' TUTTO DA VEDERE!

Monitor e display hanno cambiato forma, stile e dimensione: guida al mondo della nuova rivoluzione video!

■ **A cura di Roberto Vestri**

Un gruppo di ricercatori della *Scuola Politecnica Federale* di Zurigo ha messo a punto il "germe" di quella che potrebbe diventare la nuova tecnologia per realizzare display a colori:un prototipo di monitor da ***10 pixel x 10 pixel***, ciascuno provvisto di un particolare polimero in grado di contrarsi e distendersi a seconda delle sollecitazioni ricevute dal flusso di corrente elettrica, agendo come una sorta di muscolo. In questo modo un singolo ***pixel*** è in grado di mostrare l'intero spettro del visibile, offrendo una resa cromatica particolarmente realistica. Ma non solo: i ricercatori stanno ora mettendo a punto un ***pixel*** capace di miscelare insieme tre diverse intensità di luce, dal momento che alcuni colori (come le tonalità del marrone) non possono essere ricreati mediante la semplice luce bianca. Una rivoluzione del concetto di immagine video? Può darsi ma già oggi è possibile acquistare modelli che offronto prestazioni notevoli. E nonostante siano in apparenza tutti uguali, nascondono tecnologie molto diverse tra loro. Cerchiamo di quindi di fare un po' chiarezza sulle tecnologie in attualmente in uso...

LCD: la sostituzione dei "vecchi" CRT

Dall'editing professionale all'intrattenimento: i due modi diversi per sviluppare il monitor definitivo...

Inventato nei primi anni degli anni sessanta, il TFT-LCD subì nel tempo sostanziali miglioramenti e dal 1991 fu sviluppato per un uso commerciale su computer portatili. Negli ultimi anni i monitor ***LCD*** hanno iniziato a diffondersi anche per uso domestico sostituendo quasi totalmente la tecnologia ***CRT***. Possiamo distinguerli in due categorie: una dedicata al ***Gaming***, più economica, e un'altra specifica per l'***Imaging*** professionale. Nel mezzo troviamo monitor per uso professionale ma che non richiedono dimensioni e precisione nel colore tipiche dei monitor specifici per la grafica.

Uno "sguardo" alle altre tecnologie!

Potenza Twisted Nematic

La tecnologia *TN+Film* (*Twisted Nematic*) vanta 16,2 milioni di colori con eccellenti tempi di risposta ma scarsa cromaticità (262000 colori che interlacciati diventano 16,2 milioni) scarsi angoli di visuale, max 160° /160° (dx, sx/ alto, basso).

Lo stile MVA Premium

Il *Multi-domain Vertical Alignment*, detto ***MVA Premium***, fu introdotto nel '98 da ***Fujitsu***. Utilizza 16,7 milioni di colori e garantisce buone visuali laterali, buoni tempi di risposta (8 ms) e cromaticità; l'angolo di visuale è ***170°/170°*** (dx, sx/alto, basso).

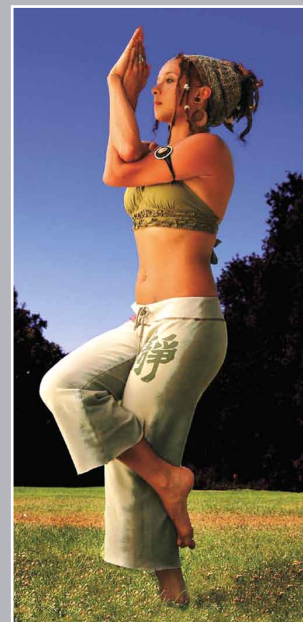
Ma quale è il monitor ideale?

Diminuiscono le distanze grazie alle video-chat con servizio di condivisione documenti e immagini

Dopo aver letto le caratteristiche dei singoli pannelli è chiaro come il monitor ideale per giocare siano quelli dotati di pannelli ***TN+Film***, visti i tempi di *refresh* estremamente ridotti e dove la fedeltà dei colori non risulta rilevante. Chi invece cerca un prodotto professionale, con una resa realistica dei colori, deve puntare su un prodotto dotato di pannelli ***s-PVA*** e magari di un calibratore. Ora non rimane che recarsi in qualsiasi negozio e cercare il proprio monitor ideale...

Tutto lo Yoga che vuoi con un MMS

Un guru virtuale sul tuo telefonino per imparare le principali asana!

Troppo lavoro? Non avete tempo per fare sport e siete stressati? Grazie ad un semplice cellulare ora potete risolvere tutti i vostri problemi: parliamo di ***Yoga Session***, un corso di Yoga ridimensionato a misura... di ***MMS***! La singolare iniziativa è stata promossa da ***Zed Italia*** e promette di insegnare questa interessante disciplina grazie a semplici istruzioni animate: un piccolo guru vi guiderà attraverso tutte le ***asana*** principali, con un appropriato sottofondo di musica orientale... Se volete raggiungere l'illuminazione... acquistate un telefonino!

E' tempo di "visioni" con Zen di Creative...

Video, foto e musica sul nuovo portatile della serie Vision!

Musica da ascoltare ma anche... da vedere? E' la proposta di Creative, che ha mostrato il nuovo *Zen Vision W*. La società di Singapore stavolta non ha dubbi: questo lettore promette prestazioni che difficilmente sarà possibile trascurare. A cominciare dal display ***TFT Widescreen*** a ***16:9***, supportato da una capacità di memoria non indifferente, in grado di riprodurre 120 ore di video, decine di migliaia di immagini e circa 15.000 brani in formato ***MP3***. E grazie allo slot ***Compact Flash***, ***Zen Vision W*** può importare file e fotografie direttamente dalle altre fotocamere digitali. ***Sim Wong Hoo***, ***Chairman*** e ***CEO*** di ***Creative***, lo ha definito "*il visualizzatore di foto più interessante del mercato*". E nonostante l'agguerrita concorrenza, ***Zen Vision W*** ha le carte in regola per raccogliere questa sfida ambiziosa. Chi vivrà, è proprio il caso di dirlo...

Con Jajah il VoIP diventa... mobile!

Mobile Suit riduce il costo delle chiamate internazionali

La tecnologia VoIP "scavalca" i computer e raggiunge i normali cellulari: è la nuova piattaforma di ***Jajah*** chiamata ***Mobile Suit***, che permette di effettuare chiamate internazionali a costi ridotti. Un esempio? Telefonare da Milano a New York costa 1,725 Euro, compresa IVA e senza scatto alla risposta. Secondo ***Roman Scharf***, fondatore della società, la nuova tecnologia potrà "*rendere questo tipo di servizi disponibili a chiunque, in qualsiasi momento e da qualsiasi apparecchio*". Ascoltare per credere!

Zune di Microsoft per spodestare l'Ipod?

La casa di Redmond ha presentato il nuovo MP3 Player

La risposta *Microsoft* allo strapotere di *Ipod* si è fatta attendere non poco ma ormai sembra pronta: parliamo di ***Zune***, il chiacchierato lettore capace di eguagliare, e secondo alcune malelingue superare, il rivale di casa ***Apple***. Le caratteristiche del nuovo ***MP3 Player*** sono molte, a partire dalla singolare capacità di distruggere i brani scambiati dopo il terzo ascolto: una misura di sicurezza contro la pirateria che certamente farà discutere ma che tenta comunque di venire incontro alle esigenze degli utenti. Sul versante della capacità, ***Zune*** dispone di una memoria da 30 Gigabyte, mentre dal punto di vista software, la piattaforma ***Microsoft*** assomiglierà all'***Ipod***, con un'area per acquistare singoli brani o interi album. Il monitr vanterà la ragguardevole dimensione di 7,6 centimetri in larghezza, mentre sarà presente un mini display per le fotografie. Sviluppato su tecnologia Toshiba, ***Zune*** punterà soprattutto alla praticità e alla funzionalità. Comunque vada sarà un successo...

SPAZIO TORNEI

PRIMO TORNEO DI VIDEOGIOCHI ROMICS & GAME 2006

Lo avete atteso da anni e ora è arrivato: il campionato di videogames aperto a tutti, per la prima volta al Festival del Fumetto di Roma!

SI RINGRAZIA PER LA COLLABORAZIONE:

R*omic 2006*: cronaca di un successo annunciato? La manifestazione romana dedicata a fumetti e animazione colpisce ancora una volta nel segno grazie alle molte inziative proposte e alla presenza di un pubblico sterminato... eh già, sono stati quasi 50.000 i visitatori che hanno raggiunto il festival nelle quattro giornate fieristiche (5-8 ottobre). Ospiti d'eccezione ***Silver*** e ***Satoshi Kon***, che sono stati premiati con i prestigiosi ***Romics D'Oro***. Il primo non ha certo bisogno di presentazioni: il "suo" ***Lupo Alberto*** è uno dei grandi classici del fumetto italiano e ancora oggi, a distanza di trent'anni, può vantare un numero di appassionati impressionante. Il secondo autore, noto anche in Italia per il film d'animazione ***Tokyo Godfathers***, è un fumettista di fama internazionale che ha alle spalle collaborazioni con autori del calibro di ***Katsuhiro Otomo***. I fan rimasti in coda per un autografo sotto il sole cocente sono stati centinaia ma hanno assicurato che ne è davvero valsa la pena... e nel frattempo una schiera di disegnatori nostrani ha dato il via ad una maratona di 24 ore dedicata ai fumetti, durante la quale sono state realizzate centinaia di tavole e illustrazioni per quella che è stata definita ***la Notte Bianca del Fumetto***. Immancabile la presenza dei cosplayer, in numero decisamente maggiore rispetto agli scorsi anni, che hanno interpretato i loro personaggi preferiti con costumi davvero degni di nota. Nella giornata di domenica 8 si è svolta la gara promossa dal ***World Cosplay Summit***, il contest mondiale dedicato al cosplay, che ha scelto le due candidate per l'edizione 2007: ***Maria Emiliozzi*** e ***Verena Fusari***, nelle rispettive interpretazioni di ***Umi*** e ***Fuu*** di ***Magic Knights Rayearth***... che dire, complimenti a entrambe per i costumi! E non finisce qui: tra esposizioni, mostre, proiezioni, artisti dal mondo dello spettacolo (i doppiatori di cinema e tv), aree dedicate ai collezionisti e molto altro, ***Romics 2006*** ha saputo bissare il successo degli anni passati. Ma stavolta c'eravamo anche noi di ***GAME*** e così il videogioco ha finalmente incontrato il mondo dei fumetti... Volete sapere come? Continuate a leggere...

AREA PC: IL MUSHOUSE

La sezione dedicata al mondo dei ***PC*** (foto a SX) è stata allestita dal lan center ***MusHouse***: 18 postazioni aperte al pubblico collegate tra loro per sfide agli sparatutto più famosi: ***Call Of Duty 2*** e ***Counter Strike***. Hanno partecipato clan d'eccezione: i ***2EC*** (imbattuti in Italia) e il ***Team Lazio***, che si sono esibiti sfidando i visitatori della fiera in vere e proprio campagne di guerriglia... eccezionale!

Per informazioni:
MUSHOUSE - ROMA
Piazza Pecile 30 - Tel 06 97.61.95.92

AREA PS2: IL TORNEO FNIV

Durante ogni giornata della fiera sono stati proposti tornei di ***Pro Evolution Soccer 5***, organizzati dalla ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori***. Il famoso gioco calcistico ha saputo conquistare l'interesse di moltissimi visitatori, soprattutto grazie alla proiezione in diretta su maxi schermo dei match più avvincenti: proprio quello che si chiama vero calcio-spettacolo!

Per informazioni:
visitate il sito: *www.fniv.it*
o inviate una mail a *info@bibbifa.it*

UN PICCOLO E3... TUTTO ITALIANO!

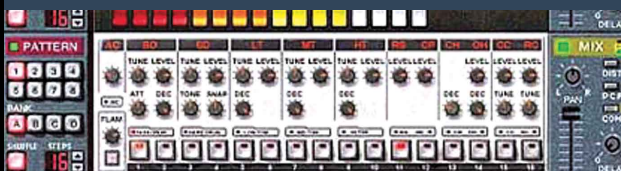
Sfide, tornei e piccoli campioni: il divertimento firmato GAME

E ora parliamo di games... già, perché questa volta i visitatori di Romics hanno potuto prendere parte ai tornei, provare in anteprima le novità più interessanti del mercato e assistere alle proiezioni ininterrotte di trailer, competizioni e filmati su maxi schermo... Tutto questo in occasione del ***Primo Torneo di Videogiochi Romics & GAME***. Centinaia di player hanno invaso il nostro stand, alla volta di ***Call Of Duty 2***, ***Counter Strike*** e ***Pro Evolution Soccer 5***. Grazie alla presenza di ***MusHouse***, importante Lan Center di Roma, sono state predisposte per i visitatori 18 postazioni ***PC*** e organizzati numerosissimi contest: quindici sfide diverse con in palio alcuni tra i giochi e accessori più interessanti sul mercato: ***Guildwars Factions*** e ***Le Iene*** (distribuiti da ***DDE***), ***Lego Star Wars 2*** e ***X-Men: Il Gioco Ufficiale*** (***Activision***), i ***Volanti TVR Sport Racing Steering Wheel*** di ***Atomic***, un set di tappetino per mouse e cuffie professionali (messi a disposizione del negozio ***Easyfix***). Ospiti d'eccezione il clan di fama internazionale ***2EC*** (***Too Easy***) e il ***Team Lazio***, rispettivamente campioni di ***COD 2*** e ***CS***, che si sono esibiti su maxi schermo sfidando i visitatori della fiera e altri clan giunti da tutta Italia.

Quando il Campionato di Calcio... si gioca in Fiera!

Ovviamente non poteva mancare il gioco che in un certo senso è il simbolo del divertimento elettronico in Italia: Pro Evolution Soccer 5, titolo calcistico di ***Konami*** che ha conquistato sia l'interesse dei giocatori... che degli spettatori! Si sono svolte sfide avvincenti degne di un vero Mondiale, promosse dalla ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** (***F.N.I.V.***), che ha curato l'area ***Playstation***, e da ***Goldmedia***, che ha messo a disposizione dei player ben 48 televisioni ultrapiatte. Circa duecento giocatori hanno dato il via a match decisamente agguerriti per ottenere il titolo di campione del giorno. Ma lo spettacolo che tutti attendevano con trepidazione era la finale del ***Campionato Italiano di Pro Evolution Soccer 5 Ufficiale FNIV***, dove 128 finalisti provenienti da tutta Italia, accolti come ospiti dalla Fiera, hanno dato inizio ad un'emozionante competizione durata quasi dieci ore! La finalissima ha catalizzato l'interesse della folla e si poteva udire un coro da stadio anche fuori dai padiglioni, con applausi e fischi ad ogni goal dei due sfidanti, ***Tigermask*** e ***Kerobba***. Vittoria definitiva per quest'ultimo, tributato dalla folla con una vera e propria ovazione... il nuovo campione ha ricevuto in premio la bellissima ***Coppa FNIV*** e un televisore LCD a 32 pollici messo in palio da ***Goldmedia***. Un successo che ha superato tutte le previsioni... insomma, non ci resta che attendere la prossima edizione... appuntamento a ***Romics 2007***!

Digital Music — Trasforma il tuo computer in un'orchestra

Risvegliare il DJ che c'è in voi non è mai stato così semplice... qualche click ed è subito Dance Music!

Rebirth è un programma semplice e potente con cui creare basi techno e dance, tant'è che è stato utilizzato in numerosi pezzi di successo. Piuttosto che lavorare su suoni già fatti, simula i circuiti elettronici di alcuni sintetizzatori con i quali è possibile comporre motivi partendo da zero per dar vita a potenti ***sub-bass***, avvolgenti linee melodiche o ***lead acise*** e corrosive... fino all'inverosimile.

Rebirth RB-388

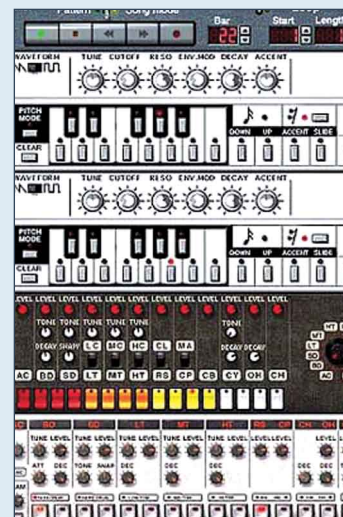
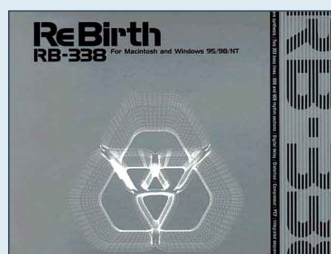
A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi

La nascita del suono acido, aggressivo, ipnotico...

Rebirth mette a disposizione due sinth (TB303) chiamati anche bassline finalizzati alla produzione di melodie e due drum machine (TR808 e TR909) per creare i suoni di cassa: non sono altro che emulazioni delle apparecchiature della ***Roland***, le pietre miliari nel remixaggio di brani. Con ognuno si possono creare dei loop, ovvero sequenze che possono essere ripetute ciclicamente rimanendo a tempo ed ogni suono può essere arricchito con vari effetti all'interno del programma (distorsore, delay, ecc.).

Programma vecchio fa buon brodo!

Per rendere Rebirth uno strumento altamente professionale è possibile usarlo in accoppiata con un altro programma che sfrutti la tecnologia ***Rewire*** (vedi GAME n° 10) ossia una tecnologia che fonde i programmi audio facendoli sembrare uno solo. Tra i tanti vi è ***Fruity loops***, il più semplice. Sul sito troverete due file d'esempio; solo una raccomandazione: aprite prima il file di ***Fruity Loops*** (master) e poi il file di ***Rebirth*** (slave). Avrete così a disposizione le uscite separate di ***Rebirth*** all'interno del mixer di ***Fruity Loops*** con i relativi effetti e sinth… Questa sì che è libertà!

SITO: *www.propellerhead.se* - **Prezzo:** *gratuito* - **TIPS:** *puoi scaricare i file di prova dal sito www.gameplayer.it/musica.php*

SOFTWARE — Ultime novità nel campo delle utility

Microsoft ha rilasciato la nuova versione beta del Sistema Operativo a finestre più famoso del mondo!

Windows Vista

Windows Vista introduce molte novità pensate appositamente per gli utenti, a cominciare dalla nuova interfaccia grafica chiamata Aero. Sono state introdotte numerose facilitazioni e applicazioni complete per masterizzare DVD, ricercare documenti e navigare in rete. E' presente anche un riconoscitore vocale, per dettare lettere o email... a voce!

In vendita da novembre, già promette grandi cambiamenti!

E' la più grande rivoluzione dei sistemi *Microsoft* dai tempi di *Windows '95*: si chiama *Vista* e promette di stravolgere il modo di utilizzare il proprio ***PC***. Il nome proviene proprio dall'Italiano e indica la forte componente grafica che caratterizza questo sistema operativo: i menù sono infatti realizzati in ***3D***, per ampliare le possibilità offerte dalle classiche finestre. Ma le innovazioni non si limitano al semplice *make-up* stilistico: è stata introdotto un nuovo browser per Internet, ***Explorer 7***, nuove funzionalità antivirus che impediscono l'accesso ai malware e strumenti più semplici per amministrare il sistema

Quando il sistema operativo... punta al risparmio!

E' stato battezzato Aero e indica il motore grafico tridimensionale capace di gestire le finestre senza influire sulla *CPU*: *Windows Vista* utilizza funzioni grafiche di alto livello senza tuttavia gravare sulla velocità complessiva della macchina (o almeno in maniera minima). Il sistema operativo è stato sviluppato in due differenti versioni, per supportare macchine a ***32*** e ***64 bit***, e ospiterà sia ***DirectX 9*** che ***10***, per dividere le librerie e alleggerire il loro compito. Utile l'idea di migliorare il kernel per ridurre drasticamente i riavvii: ci dovremo dimenticare della fastidiosa frase *"Per rendere effettive le modifiche riavviare il sistema"*? E infine (anche se la lista delle modifiche sarebbe lunghissima) è stata implementata una nuova ***Tool Bar*** con i link preferiti a pagine Web o alle applicazioni più frequenti. Insomma, una ***Microsoft*** più agguerrita che mai, soprattutto in vista di ***Mac Os Leopard*** che ***Apple*** rilascerà nella primavera del 2007...

Sito ufficiale: *www.microsoft.com/italy/windows/windowsvista* - **Prezzo:** *Versione Basic - $ 199 / Versione Business - $ 299*

Recensioni | Publisher: THQ | Developer: Volition | Genere: Azione | Giocatori: 1 - 12

SAINTS ROW

Corse folli, rapine, scippi e sparatorie... un altro capitolo di GTA o un nuovo film di Brian De Palma?

IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

A cura di: Francesco "Ultimato" Verzola

Una delle saghe che ha rivoluzionato e posto le fondamenta per un nuovo genere detto "*Free Roaming*" è quella di *GTA* (*Grand Theft Auto*). Fin dal primo capitolo questa serie ha esposto contenuti espliciti di violenza che tanto piacciono al pubblico americano ed europeo ed una libertà d'azione fuori dal comune. E' dal terzo episodio però (ossia con il passaggio alla grafica tridimensionale) che ha smosso maggiormente l'opinione pubblica e la critica ha così catalogato il genere con un secco "*GTA-Style*". D'ora in avanti, che vi piaccia o no, non ci sarà gioco che non subirà un confronto diretto con questo titolo. ***Saints Row*** è proprio un classico "*GTA-Style*": cerca di seguire la strada posta dal capolavoro della ***Rockstar***, sfruttando le potenzialità della nuova console ***Microsoft***. La personalizzazione del vostro alter-ego è davvero ben fatta: potrete "editare" veramente ogni minimo particolare del vostro aspetto fisico... e poi via nelle strade ad immergervi nei massacri cittadini. Durante le missioni potremo rubare auto e guidarle spericolatamente eliminando i minimi contrattempi (come un pedone in mezzo alla strada), dare il via a scontri a fuoco tra bande e fare davvero tutto quello che la vostra mente diabolica vi dirà. Completando le varie quest acquisteremo fama e rispetto tra le varie gang, utile a procurarci sempre più "lavoretti". Nulla di nuovo fin'ora? forse... ma passiamo alla vera chicca del titolo: la modalità multiplayer. Grazie a ***Xbox Live*** e al ***System Link*** fino a dodici giocatori si sfidaranno in modalità differenti (da sottolineare anche la possibilità di creare dei clan online). La più divertente è la "*Car Decò*" ma è presente anche il classico *Deathmatch* ed una modalità in cui due squadre dovranno proteggere il loro boss ed al turno successivo cercare di eliminare quello del team avversario. La grafica non ci lascerà affatto stupefatti: textures ben definite ed effetti particellari di tutto rispetto, ma sono presenti difetti di pop-up e cali di framerate. In definitiva ***Saints Row*** risulta molto godibile e vario, non al livello di ***San Andreas,*** ma sicuramente un ottimo espediente per allietare l'attesa di ***GTA 4***.

Valutazione | Saints Row | Xbox 360

GRAFICA 74	***GIOCABILITA'*** 82
+ Alcuni effetti gradevoli... - ... ma cali di framerate e pop-up	+ Gameplay semplice e intuitivo... - ... ma nulla di rivoluzionario
SONORO 87	***LONGEVITA'*** 89
+ Tante stazioni radio e Dolby Digital ben sfruttato	+ Avventura in singolo longeva, ma è il Live ad accendere la vera sfida

Per chi odia questa società ||| **GLOBALE 84** |||

CARATTERISTICHE: Supporta 480p, 720p, 16:9, Dolby Digital 5.1 | ONLINE ☑

Giocatori: 1 - 8 | Genere: RTS | Developer: Relic | Publisher: THQ |

STRATEGIA...UNICA VIA!

La componente strategica è alla base di ogni scontro: pianificare la tattica migliore per colpire significherà valutare le proprie risorse, comandare opportunamente le varie classi di soldati e veicoli, studiare l'ambiente circostante ed erigere la difesa adeguata... troppo difficile? Tutto dipenderà solatnto dal vostro ingegno dato che il gioco vi aiuterà ad imparare i comandi di base gradualmente per permettere anche ai novizi del genere di sentirsi subito al centro dell'azione. Il tutto gestito da una splendida interfaccia... Davvero un ottimo lavoro!

COMPANY OF HEROES

Studiare la Seconda Guerra Mondiale non è il massimo del divertimento? Giocatela... e fate voi la Storia!

IN ESCLUSIVA PER: PC

A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

Che i ragazzi della *Relic* si fossero guadagnati un posto tra l'olimpo degli *RTS* (strategici in tempo reale) grazie a titoli come *Warhammer* e *Homeworld*, lo sapevamo già. Quello che invece ignoravamo, ma che in un certo senso ci aspettavamo, è che i suddetti "eroi" continuassero imperterriti a collezionare successi lavorando a questo genere di videogioco tanto amato dal pubblico. Dopo un parto decisamente travagliato ecco comparire tra gli scaffali la loro ultima creatura: ***Company of Heroes***. Da come è facile intuire guardando le foto l'ambientazione è di nuovo ispirata alla *Grande Guerra* (gioia per alcuni, strazio per altri). Il gameplay è una ventata di aria fresca al genere degli ***RTS***, una struttura di gioco complessa ma calamitante al tempo stesso, nata dall'abbinamento tra tradizione e innovazione (utilizzare veicoli, costruire edifici e comandare gli eserciti saranno operazioni appaganti almeno quanto radere al suolo una città nemica). La campagna in singolo ripercorrerà eventi di guerra realmente accaduti (come l'abusatissima battaglia in Normandia): 15 missioni, molto più lunghe di quello che potete soltanto immaginare, con una versatile sfera di obiettivi da completare e un'intelligenza artificiale così diabolicamente astuta da darvi la sensazione, una volta completato il gioco, di essere stati davvero in guerra. Se ciò non dovesse bastare sappiate che fino ad 8 giocatori si potranno sfidare online in battaglie singole o a squadre. Devo ammettere che in un ***RTS*** non siamo mai stati abituati ad una grafica particolarmente dettagliata (a parte rare eccezioni) per svariati motivi legati soprattutto all'ottimizzazione delle prestazioni di gioco. La cosa che ci stupisce in ***Company of Heroes*** è dunque la stupenda realizzazione grafica, ricca di poligoni (zoomando rimarrete stupiti dal livello di dettaglio) e texture pompate, il tutto senza il minimo indugio da parte del framerate (ovviamente date un occhio ai requisiti consigliati se non volete avere brutte sorprese). Le mappe, poi, sono elaboratissime (ottima la gestione delle condizioni metereologiche) e gioiamo nello scoprire la totale distruttibilità dell'ambiente circostante: ogni esplosione e proiettile provocherà inevitabilmente fumo e detriti che svolazzeranno nell'aria in maniera del tutto realistica. ***Company of Heroes*** è in definitiva uno strategico in tempo reale come non se ne vedavano da tempo: da incorniciare. Avrà vinto il conflitto con il campione in carica ***Commandos***? A voi l'ardua sentenza.

Valutazione | Company of Heroes | PC

GRAFICA 95	***GIOCABILITA'*** 94
+ Strepitosa per essere un RTS + Dettagliata e realistica	+ Grande coinvolgimento sia in singolo che in multiplayer
SONORO 91	***LONGEVITA'*** 93
+ Voci, effetti sonori e musiche paragonabili ad un film	+ Rimarrete incollati allo schermo per molto, molto tempo.

Spaventoso come la guerra ||| **GLOBALE 94** |||

ONLINE ☑

REQUISITI: Win 2000 / XP - CPU 1.8 GHZ - RAM 512 - HD 4.5 GB

DEAD RISING

Fare shopping in un Centro Commerciale vi spaventa? Aspettate di vedere il Supermercato Capcom...

IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Probabilmente moltissimi di voi conoscono ed avranno visto il film di *Romero* "*L'alba dei morti viventi*". Pochi sopravvissuti chiusi in un Centro Commerciale, circondati da orde di zombie. Beh, a *Capcom* deve proprio essere piaciuta l'idea, tanto da dedicarne un gioco! ***Dead Rising***, esclusiva ***Xbox 360***, ci mette nei panni di ***Frank West***, un giornalista accorso ad indagare l'invasione di non morti nel centro commerciale *Willamette*. La trama e gli eventi che ne scaturiscono avvolgono il giocatore meglio di quanto non ci aspettassimo, con diverse missioni ed obiettivi che porteranno a diverse locazioni dentro e fuori lo stabile. Come ogni Centro Commerciale che si rispetti, *Willamette* è strapieno di negozi, fast food, e locali di ogni tipo, da cui potremo ottenere nuove ed improbabili armi (come giocattoli e pistole ad acqua) o veri e propri strumenti per carneficine (come mazze da golf, fucili e palle da bowling). Le missioni sono generalmente volte a salvare personaggi sparsi in giro per il Centro, e portarli al sicuro: operazione spesso difficile vista la stupidità dei suddetti, ma non tutto è perduto! Alcune persone potranno infatti essere portate sulle spalle o tenute per mano per ovviare a questi inconvenienti. Le modalità di gioco sono differenti e si sbloccano proseguendo nell'avventura: la prima disponibile si chiama "*72 ore*", terminata questa si proseguirà con la storia tramite la modalità "*estesa*". Ultima sbloccabile è quella "*infinita*" in cui si dovrà sopravvivere il più tempo possibile, con la salute che deperisce continuamente: i vostri punteggi sarranno registrati e inviati alle classifiche ***Xbox Live***. ***Dead Rising*** è un titolo graficamente impressionante: i personaggi sono curati con dovizia in tutti i particolari e risultano molto realistici; non ci saremmo mai aspettati tanta magnificenza, orde di non morti animati alla perfezione che si guardano attorno con aria incerta, si grattano e inciampano da soli in presenza di ostacoli. Il tutto gestito senza ombra di incertezza, con un gran numero di individui tutti diversi tra loro. Semplicemente grandioso. Gli effetti sonori e le musiche sono oltretutto quanto di più azzeccato. Insomma, a conti fatti ***Dead Rising*** sembrava il solito gioco senza cervello (è proprio il caso di dirlo), mentre si è rivelato davvero profondo, divertente e longevo grazie al sistema di progressione del personaggio ed alle numerose missioni. Fidatevi, perderete la testa a giocarci!

Valutazione |	Dead Rising	| Xbox 360
GRAFICA	93	+ Mai visti cosi tanti zombie... + ...e mai così ben gestiti
GIOCABILITA'	87	+ Divertentissimo - Si poteva fare di più per l'IA
SONORO	90	+ Effetti sonori splatter! + Musiche di atmosfera
LONGEVITA'	85	+ Molte modalità e quest - Sarebbe stato bello in coop
"Non morti? Rimediamo..."	GLOBALE 90	

Tutte le armi che troverete avranno sempre caratteristiche diverse: grazie ad un originale sistema di "*conservazione*" ogni modello di pistola o fucile si differenzierà dagli altri a seconda dello stato in cui si trova. Cambiate spesso arma o... Boom!

Il *West* non è di certo un posto dove trascorrere le ferie e la complessa *IA* dei nemici ve lo farà ulteriormente rammentare: se ci tenete a vedere l'alba del giorno dopo fatevi scudo degli oggetti dello scenario e guardatevi sempre le spalle.

Che dire del motore fisico? Ogni oggetto è perfettamente gestito in base al suo peso specifico e alla forma e potrete addirittura dare fuoco a qualunque cosa infiammabile usando della benzina e una "fortuita" scintilla per scatenare l'infermo.

CALL OF JUAREZ

"Hey sceriffo, questa città è troppo piccola per tutti e due... sfodera il mouse e vediamo chi è il migliore"

IN ESCLUSIVA PER: PC

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

Una saggia lezione che molte software house hanno imparato da tempo è quella di dimostrare sempre nelle proprie creazioni un tocco di originalità se si vuole attirare l'attenzione nella vasta e folta jungla videoludica. Un altro *FPS*, è vero, ma dall'ambientazione e dallo stile che rendono unica un'esperienza di gioco quasi sufficiente a reinventare un nuovo genere di videogioco... benvenuti nel *West*, benvenuti in ***Call of Juarez***! La trama viene narrata dall'originale intreccio tra la storia di ***Billy*** e quella del ***Reverendo Rey***; i due personaggi giocabili si alterneranno durante l'avventura andando a creare una sorta di doppio stile di gioco che influenzerà in maniera positiva il gameplay. ***Billy***, da brava "iena della prateria", adotterà un approccio "*Stealth*", sgattaiolando lontano dallo sguardo nemico ed utilizzerà armi "soft" ma molto divertenti, come la frusta (deve aver derubato ***Indiana Jones***) e l'arco. Zio ***Ray***, invece, adotterà la tecnica del "vai avanti e uccidi" utilizzando revolver, fucili ed esplosivi senza il benché minimo risparmio di cartucce. Il caro sacerdote, a differenza del nipote, potrà usufruire della singolare "modalità concentrazione": estraendo le pistole al momento giusto assisterete ad una sequenza in slow motion (simile al "bullet-time" di ***Max Payne***) in cui i mirini delle due pistole si muovono lentamente dall'esterno al centro dello schermo mettendo alla prova l'abilità del giocatore di sparare al momento giusto con una e/o l'altra arma. L'estetica del gioco è davvero appagante: se ambientazioni e personaggi riescono a immedesimare il giocatore nell'azione, i numerosi effetti grafici (polvere che si solleva ad ogni impatto, sfocature e riflessi) lo immergono completamente in questo perfetto western virtuale firmato ***Techland***. Peccato che il gioco segua un certo percorso preimpostato (ergo, scarsa libertà d'azione) ma per il resto ***Call of Juarez*** merita appieno il titolo di migliore nel suo genere; un gioco non esente da difetti ma con le sufficienti qualità per spiccare in quello che è il "*selvaggio West*" dei videogiochi.

Valutazione |	Call of Juarez	| PC
GRAFICA	94	+ Semplicemente clamorosa + Fluida e ricca di effetti
GIOCABILITA'	90	+ Originale, originale... originale! + E' un mouse o una pistola?
SONORO	76	+ Effetti e musiche azzeccate... - ...ma spesso non all'altezza
LONGEVITA'	87	- Durata dell'avventura scarsa... + ... ma c'è sempre il multiplayer
"C'era una volta il mouse"	GLOBALE 91	

LE IENE

"Ci ho provato una volta, non funziona...quattro ragazzi, tutti a litigare per chi si doveva chiamare Mr. Black!"

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC

A cura di: Eugenio "Bytescruncher" Vitale

Non è un eclatante caso di omonimia o un errore di stampa, si tratta proprio della trasposizione videoludica del famoso film di *Quentin Tarantino* (ovvero: *tie-in*) che nel 1992 sconvolse la critica di tutto il mondo per la singolare cronologia frammentata della trama, per la spinta crudeltà di molte scene e per i dialoghi a dir poco memorabili. Riproporre le stesse emozioni della pellicola su un videogioco è un impresa tutt'altro che semplice: vediamo come è stata affrontata dai programmatori inglesi della ***Volatile Games***. Soffermarsi troppo sulla trama sarebbe deleterio sia per chi non ha visto il film, sia per chi è ansioso di scoprire il riarrangiamento del film al gioco; diciamo soltanto che la (sporca) vicenda delle sei iene è stata ripresa aggiungendo e cambiando con maestria alcune parti, ottenendo un risultato davvero notevole e completo. Il gameplay propone una struttura divisa in due fasi: una in macchina e una a piedi. La prima è una semplice modalità ad "acceleratore sempre premuto" in cui si devono raggiungere checkpoint o seminare la polizia; la seconda invece, in perfetto stile sparatutto in terza persona, suggerisce alcune interessanti novità: da perfetto rapinatore si potrà prendere ostaggi per assicurarsi una via di fuga, minacciandoli di morte di fronte ai poliziotti, i quali ubbidiranno ai vostri ordini solo se opportunamente spaventati. In questo modo assumerete il controllo dei nemici e potrete far di loro ciò che volete: farli inginocchiare, fargli aprire porte sigillate o fargli fare una romantica passeggiata per la metropoli. Quando la situazione si fa pericolosa ci vuole una bella dose di... *Adrenalina*! Appena l'indicatore di quest'ultima è arrivato ad un buon livello sarà possibile scatenare una vera "*tempesta di piombo*" in perfetto stile ***Matrix*** oppure assistere a sequenze di violenza gratuita contro i malcapitati che vi sbarreranno la strada (chi conosce il film... capirà!). Dal vostro comportamento sarete etichettati come psicopatici o come professionisti; questo, oltre a farvi seriamente riflettere sulla vostra indole, servirà a sbloccare dei finali diversi. Tecnicamente il lavoro di ***Volatile Games*** non è nulla di eclatante ma nemmeno di eccessivamente cestinabile: un comprato grafico nella media dei giochi ***PlayStation 2***... di qualche tempo fa, gradevole e funzionale. Peccato per la ripetitività e per la durata complessiva della storia. ***Le Iene*** è uno di quei giochi che appassiona realmente chi è già rimasto scottato dal film...un gioco senza troppe pretese che regalerà ai giocatori senza troppe pretese ore di spensierate emozioni, proprio come una grande pellicola.

Valutazione	Le Iene	PS2
GRAFICA 71	**GIOCABILITA'** 80	
+ Buone le sequenze animate - Troppo sempliciotto	+ Un tocco di innovazione qua e la - A volte ripetitiva	
SONORO 83	**LONGEVITA'** 77	
+ Musiche riprese dal film, effetti esplosivi ed ottimo doppiaggio	+ Sufficienti extra - Poche ore di gioco	
"Can che abbaia... rapina!"	GLOBALE 82	

ENCHANTED ARMS

"I Golem erano servi che obbedivano a qualsiasi comando ricevuto, anche dopo la morte del creatore..."

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

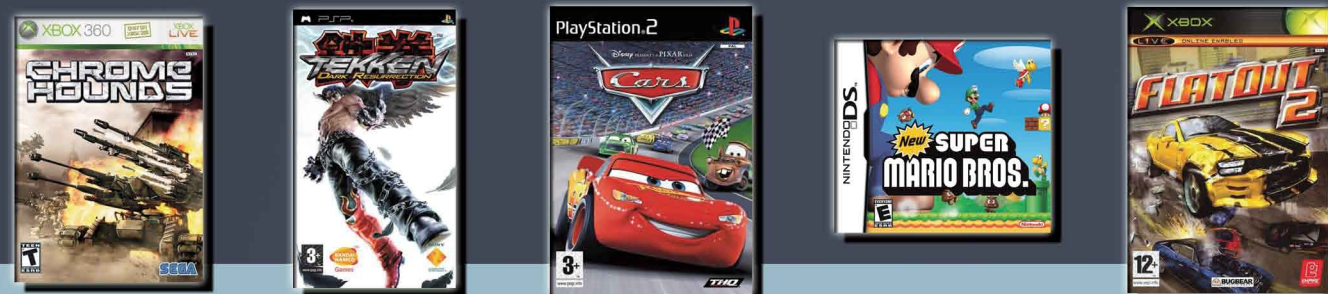
A cura di: Nicolò Lentini
In collaborazione con: ***www.overgame.it***

Ci siamo finalmente! E' uscito da pochi giorni l'attesissimo gioco per *Xbox 360* che entra di prepotenza nella storia videoludica come primo *RPG* giapponese di nuova generazione sulla nuova console *Microsoft*. Parliamo di *Enchanted Arms*, titolo distribuito in Europa grazie a *Ubisoft* e creato nello studio di programmazione From Software, casa che si è fatta riconoscere grazie a titoli come ***Otogi***, ***Tenchu***, ***Armored Core*** fino all'attuale ***ChromeHounds***. Analizziamo ora quelli che sono i punti chiave di questo titolo! Il gioco ha come protagonista ***Atsuma***, uno studente un po' fulminato che frequenta la *Enchant University*; accompagnato dai suoi amici ***Toya*** e ***Makoto***, decidono di "scappare" da scuola per unirsi ai festeggiamenti dei 1000 anni dalla *Guerra dei Golem*, a *Yokohama City*. Ben presto il nostro eroe si troverà a dover difendere se stesso e i suoi amici da un nuovo conflitto scatenato dal risveglio del temuto ***Devil Golem***. E lo farà grazie ad un originale sistema di combattimento: i personaggi si ritrovano su una doppia griglia composta da 3 X 4 quadrati e devono giocare in due turni, il primo dedicato alla gestione degli spostamenti, il secondo per le azioni (come attacco, selezione oggetti, magie, etc...); in campo possono scendere solamente quattro personaggi, quindi sta a voi decidere se utilizzare ad esempio il personaggio principale (obbligatorio) e altri tre Golem (su 100 catturabili), oppure sfruttare appieno le potenzialità dei vari amici che incontrerete durante la vostra avventura.
Tutto ciò che è legato al design vede una buona cura nel dettaglio (lo si può notare sui personaggi così come nei paesaggi) anche se, sinceramente, pensiamo che la console possa dare davvero molto di più...ciò nonostante, il prodotto finito risulta molto caratteristico, con personaggi dai colori molto vivi e una paesaggistica molto reale e bella a vedersi... purtroppo ***Enchanted Arms*** viene rovinato da una colonna sonora molto ripetitiva e martellante. Ci sembra proprio il caso di consigliare a tutti questo titolo, sia ai giocatori assetati di ***GDR*** (che troveranno innovativo il sistema di combattimento), sia ai novizi (che impareranno in fretta grazie ai comandi intuitivi)...un gioco che riesce a regalare forti emozioni e una storia da ricordare.

L'AVVENTURA EPICA

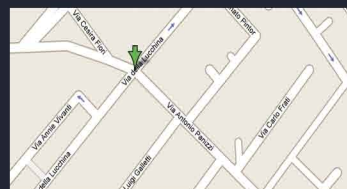
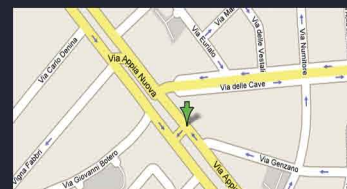
La trama è un intreccio di colpi di scena, piani di vendetta e scene strappalacrime; purtroppo, rifacendoci agli amanti dei giochi di ruolo, alcune situazioni ricordano un po' troppo storie e vicissitudini di alcuni famosi videogiochi (paresi i rifacimenti a *Final Fantasy*), cosa che potrebbe dar fastidio. Degna di nota è l'ottima interpretazione dei doppiatori, capaci di intensificare ancor di più i sentimenti e le emozioni provati nei vari momenti della storia. Dopo oltre 50 ore di gioco, necessarie per completarlo, potrete comunque continuare la vostra avventura personale in *Live* con divertenti sfide tra i Golem di tutto il mondo.

Valutazione	Enchanted Arms	Xbox 360
GRAFICA 72	**GIOCABILITA'** 87	
+ Decisamente caratteristica... - ... ma non all'altezza di una 360	+ Sistema di combattimento intuitivo e funzionale	
SONORO 69	**LONGEVITA'** 77	
- Colonna sonora irritante + Buono il doppiaggio	+ Fino a 100 Golem per il Live + Oltre 50 ore di gioco in single	
"Che bello un Golem per amico"	GLOBALE 76	

SONY: PS2 E PORTATILE
GAME BOY: SP - DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE
LE CONSOLE E PC

PERMUTIAMO I VOSTRI GIOCHI

ULTIME NOVITA' E GIOCHI USATI!

I NOSTRI PUNTI VENDITA:

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO
10:00 / 20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM. LE GULLIVER
NEGOZIO N°28

VIA APPIA NUOVA 541/E
TEL 06 78.85.18.91
FAX 06 45.42.37.94
LUNEDÌ/SABATO
09:30/13:00 - 15:30/19:30
METRO A COLLI ALBANI

WWW.SVING.IT/LISTINO.PDF

MOUSE
DISPLAY
TASTIERE
PC
STAMPANTI

CON L'ACQUISTO DI UN PC AVRAI IN OMAGGIO UNA FOTOCAMERA DIGITALE!

SCHEDE VIDEO

MP3 PLAYER

NOTEBOOK

CONSOLE PORTATILI

SONY PSP

LETTORI DVD

PERIFERICHE

CASSE ACUSTICHE

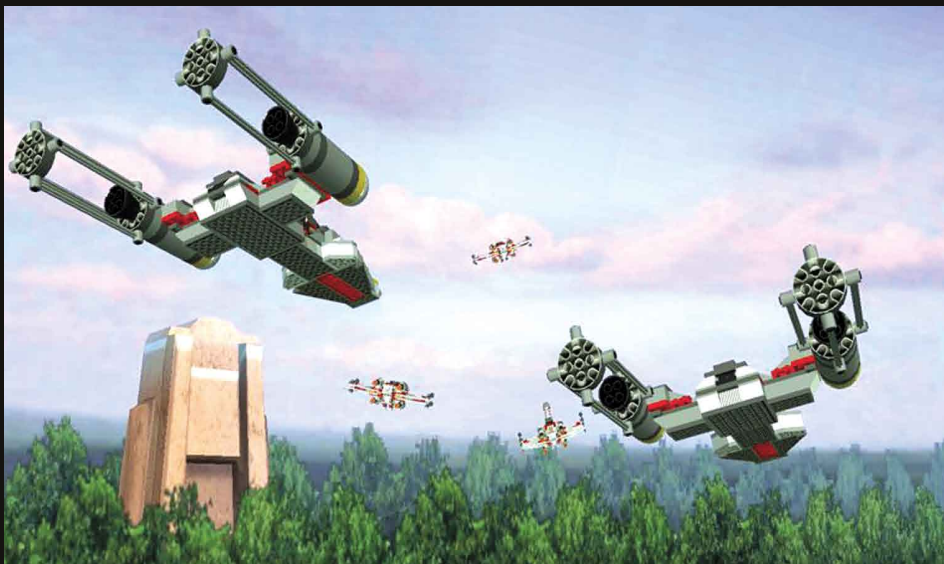
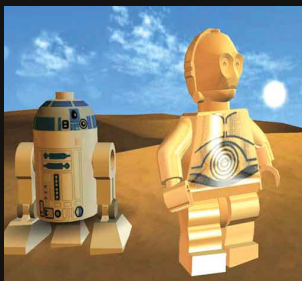
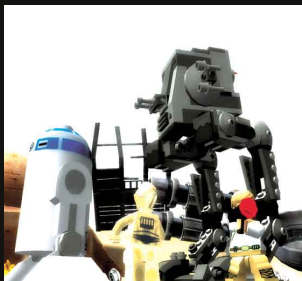
PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO E FINANZIAMENTI A TASSI AGEVOLATI

LEGO STAR WARS 2

Obi-Wan Kenobi? E' un mattone! Darth Vader? Un cubetto... chissà se Luke Skywalker da bambino giocava con i LEGO...

DISPONIBILE ANCHE PER: PS2, 360, GameCube, PC, PSP, GBA, DS

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Il matrimonio che ha unito la storica saga di *Star Wars* all'altrettanta blasonata casa dei mitici *Lego*, ha inaspettatamente avuto un successo clamoroso. Dati di vendita alla mano i produttori della *LucasArts* non hanno avuto dubbi nel dare il via alla creazione della seconda "cubettosa" serie ispirata all'universo dei cavalieri *Jedi*. Il successo di tale fusione è stato possibile grazie ad un'attenta ricostruzione ***3D*** dei mondi e dei modelli che hanno caratterizzato le pellicole di ***George Lucas***. Tutto ciò che ci viene presentato su schermo (cavalieri *Jedi*, astronavi, *Droidi*, ecc.) è rappresentato sotto forma di mattoncini ***Lego***. Risultato? Esilarante, spassoso, soprattutto se gustato con un amico in coop. Seguiremo le orme dei primi tre episodi usciti su grande schermo ma che si riferiscono, narrativamente parlando, alla conclusione delle vicende ***Jedi***. Ogni episodio è stato suddiviso in sei sotto capitoli, completati i quali si avrà accesso alle successive aree di gioco. In termini di qualità grafica ***Lego Star Wars 2*** si attesta su ottimi livelli: i programmatori ***Traveller's Tales*** hanno avuto la capacità di ricostruire il mondo di ***Lucas*** con ottimi risultati, creando uno stile grafico di personalità e spessore: colori, geometrie e poesia... insomma, hanno generato un mondo totalmente appagante. Se vogliamo però tirare le orecchie agli sviluppatori del titolo dobbiamo evidenziare la totale mancanza di applicazione nel variare quantomeno in parte il gameplay, il quale, risulta la copia esatta del primo episodio. Oltre alle armi principali ogni personaggio avrà come prerogativa l'uso di poteri od oggetti speciali (ad esempio l'utilizzo della forza per i cavalieri *Jedi*, pistola a rampino per gli alleati, ecc.), il tutto per risolvere enigmi o raggiungere aree altrimenti inarrivabili. In termini di qualità audio ci troviamo coinvolti in un turbinio di effetti da far invidia addirittura al film e la colonna sonora, poi, non fa altro che aumentare il fattore immedesimazione... davvero commovente! In altre parole gli amanti di ***Star Wars*** non avranno dubbi se acquistare o meno questo piccolo gioiello, consigliatissimo comunque anche per chi cercasse un'avventura immediata, semplice e divertente.

Valutazione |	Lego Star Wars 2	| Xbox	
GRAFICA	***88***	***GIOCABILITA'***	***80***
+ Semplicemente irresistibile: colorata, divertente e funzionale		+ Immediata e intuitiva - Forse troppo semplicistica	
SONORO	***92***	***LONGEVITA'***	***86***
+ Colonna sonora galattica + Effetti ricreati alla perfezione		+ Molti elementi da sbloccare - Difficoltà mai elevata	
La "Forza" dei mattoncini		||| GLOBALE 87 |||	

 | **CARATTERISTICHE: Supporta 480p, Dolby Digital 5.1 Surround** | **ONLINE** ☐

Publisher: KOEI / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

SAMURAI WARRIORS 2

I *Samurai* sono tornati! Forse ripensandoci avrebbero dovuto riposarsi più a lungo, visto che questo seguito poco aggiunge al precedente basato su combattimenti in tempo reale in cui basta la pressione di un pulsante per eliminare orde di nemici. La monotonia e le scarse innovazioni, unita alla ***IA*** assolutamente scadente, sono i grandissimi difetti di questo gioco. In definitiva il titolo è appena sufficiente ma notiamo con dispiacere che nemmeno la modalità cooperativa ed il sistema di progressione riescono a salvare un titolo che non solo non stupisce a livello di giocabilità, ma nemmeno tecnicamente, con una grafica sottotono ed audio ripetitivo.

VOTO >> >> >> 62
Non ci resta che fare l'harakiri!

Publisher: Sony / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

WORLD TOUR SOCCER 2006

A metà tra *PES* e *Fifa*, *World Tour Soccer 2006* si colloca a metà tra simulazione ed arcade, cercando di accontentare i giocatori di entrambe le sponde. Il risultato è convincente, anche grazie alle innovazioni che troviamo nelle modalità di gioco che comprendono i punti di stile, che si otterranno giocando pulito e di squadra. Questo fattore costringe il giocatore a puntare non solo alla vittoria ma anche alla correttezza per non veder sfumare i propri sforzi. In sostanza, nonostante tempi di caricamento piuttosto lunghi ed un reparto tecnico non esaltante, si può considerare il titolo ***Sony*** una valida alternativa ai più blasonati titoli calcistici.

VOTO >> >> >> 81
Un tour calcistico... tascabile!

Publisher: Capcom / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 2

STREET FIGHTER 2

Devo davvero descrivervelo? Come volete! Un pezzo di storia appare sul *Marketplace Xbox Live*, al costo di meno di 10 euro portate sul vostro schermo IL picchiaduro per eccellenza... tattico, frenetico e inimitabile. Il gioco online è la componente più pregiata del titolo che mantiene tutto il suo fascino e la sua giocabilità anche in questa ultima incarnazione. Peccato per il lag riscontrato in molte partite, ma dipende sempre dalla locazione dell'avversario e la qualità della connessione. Altro piccolo problema è il pad della ***360***, eccellente ma poco adatto ai picchiaduro... con un po' di abitudine... tirerete *hadoken* a destra e manca!

VOTO >> >> >> 80
Ryu e Ken si picchiano online!

Publisher: Nintendo / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

TENCHU: DARK SECRET

Il famoso ninja assassino torna in veste portatile sulla console doppio schermo *Nintendo*... ma non ci sono buone notizie: a causa delle limitate capacità grafiche, nonché gli scarsi sforzi dei programmatori, la visuale è fissa dall'alto e non garantisce sufficiente visibilità, senza considerare l'inconsistenza di modelli poligonali e textures. La giocabilità è scadente allo stesso modo e non assomiglia per nulla al ***Tenchu*** che conosciamo ed apprezziamo, vista la ripetitività e la frustrazione del gameplay. Insomma, un titolo che è meglio lasciare sullo scaffale.. ecco il segreto oscuro che è bene conoscere.

VOTO >> >> >> 55
Meglio restare nascosti!

Publisher: Codemasters / **Genere:** Manageriale / **Giocatori:** 1

FOOTBALL MANAGER 2007

Dopo tonnellate di giochi di calcio tradizionali, troviamo un diversivo per i più tecnici che si sentono un po' *Mister*: un manageriale! Come era lecito aspettarsi, quasi praticamente ogni cosa è controllabile tramite interfaccia, con un sistema di email che avviserà il giocatore di qualsiasi sviluppo durante il gioco. Peccato che l'aspetto tattico sia poco curato, e che l'esito di una partita sia segnata più dai giocatori utilizzati che dalla strategia scelta.. I menu sono un po' scomodi ma funzionali e durante il gioco assisteremo alla partita realizzata senza troppe pretese ma anche senza infamia... unico neo: non sarà permesso il cellulare!

MULTI
VOTO >> >> >> 70
Da far invidia ad Ancelotti

Publisher: D3 Publisher / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 4

NARUTO: CLASH OF NINJA 2

Patria dei migliori giochi ispirati agli anime, Naruto colpisce ancora il GameCube con la tecnica della moltiplicazione, raddoppiando la dose! Le novità del titolo rispetto al prequel si traducono nell'introduzione di nuovi personaggi, nella modalità a quattro player, in team o anche 3 contro 1, dove il giocatore si troverà in situazioni disperate nel tentativo di eliminare la squadra avversaria. Tecnicamente ***Naruto 2*** rende giustizia alla bellezza dell'anime ed anche l'audio si dimostra all'altezza con moltissimi dialoghi campionati, mentre gli abbondanti extra sbloccabili terranno occupati per almeno 20 ore: diventare *Ninja* non è cosa da poco!

VOTO >> >> >> 88
Forte come un Rasengan!

CONSOLE PORTATILI

A cura di Riccardo "Riki" Fusco

Publisher: ZOO Digital / Genere: Sparatutto / Giocatori: 1 - 2

ALIEN HOMINID

Dopo l'uscita sulle maggiori console, Alien Hominid viene proposto dai programmatori della *Behemot* anche sui portatili provando questa versione sull'inesauribile *GBA*. In un presente che vede la supremazia dei ***GDR*** e degli ***FPS*** facciamo un piccolo passo indietro tornando agli shotem'up 2D, con uno stile che ricorda molto quello di ***Metal Slug***. La meccanica di gioco è quanto di più semplice, frenetico e coinvolgente che ci sia... non a caso il punto forte di questo game è la giocabilità, mai banale e pura in tantissime fasi dell'avventura. Rimaniamo inoltre allibiti da vari aspetti grafici che vanno dalla moltitudine eccellente dei colori ad un azzeccatissimo stile cartonimatoso del personaggio. Aiutiamo questo alieno... anche lui avrà una madre che lo aspetta!

Grafica 90	Sonoro 88	Giocabilità 92	Longevità 87	GLOBALE 89

Publisher: Capcom / Genere: Azione / Giocatori: 1

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

Finalmente un titolo adatto ai giocatori di una certa età videoludica che amano i titoli moderni ma non disdegnano affatto i remake. *Ultimate Ghosts'n Goblins*, è la trasposizione su *PSP* del titolo che ha fatto senza ombra di dubbio la storia sul caro vecchio ***Super Nintendo***. Che dire poi del carisma di ***Sir King Artur***, protagonista della fortunata serie? Un autentico cavaliere medioevale sempre impegnato tra mostri e demoni nel tentativo di salvare la sua bella, rapita da *Satana* in persona; un eroe stile tavola rotonda che supera livelli su livelli lanciando giavellotti, frecce e fiaccole magiche, con addosso un armatura come scudo e un forte rischio di morte che l'accompagna... soprattutto quando si ritrova in mutande. Quadri tenebrosi e atmosfera, armi nuove, grafica decisamente sopra la media, arricchita tramite un mix 2D-3D con poligoni e parallasse che sfiorano la perfezione e che ci fanno gioire; per non parlare dell'aggiunta di magie e della geniale colonna sonora. Siamo di fronte ad un acquisto mirato per parecchi generi di utenti, un autentico tuffo nel passato mescolato alla tecnologia del presente per godere di un capolavoro che... non ha tempo.

Grafica 89	Sonoro 88	Giocabilità 90	Longevità 87	GLOBALE 88

Publisher: Destineer / Genere: Azione / Giocatori: 1

FULLMETAL ALCHEMIST: DS

Parliamo adesso di un titolo che in Italia non è propriamente famoso nel campo videoludico; conosciuto a livello di manga, o meglio di anime (grazie ad *MTV*), il nuovo episodio di ***Full Metal Alchemist*** per ***DS*** ha di nuovo messo sotto critica ***Bandai***, incaricata di portare su mini schermo quello che è considerato da molti come la miglior serie animata giapponese degli ultimi 10 anni. Vediamo se la missione è stata portata a termine con successo. L'avventura dei fratelli ***Edward*** e ***Alphonse*** si articola in giro per il mondo...a fare cosa? A menare botte da orbi in questo picchiaduro bidimensionale a scorrimento, stile ***Final Fight***. Sei personaggi a disposizione (oltre ai due fratelli c'è il ***flame alchemist***, ***Roy Mustang*** e ***Scar***) sfoggeranno una grande grafica *deformed* in pieno stile cartonimatoso, sempre coloratissima e fedele al mondo originario del manga. La traccia sonora ricalca in pieno la serie televisiva ed è stata curata dagli ***Asian Kung Fu Generation***, uno dei gruppi top nel *Sol Levante*. Giocabilità a livelli come solo un *beatem'up* a scorrimento può offrire; l'unico aspetto che si becca un voto minore è la longevità, minata da una difficoltà non elevatissima e soprattutto dalla scarsa varietà dei nemici. Un tuffo nel passato con questo titolo sarà molto piacevole dato l'alto fattore divertimento e la stupenda storia che ci accompagna... se invece sperate nelle più moderne "tecnologie videoludiche" dovete guardare certamente altrove.

Grafica 90	Sonoro 92	Giocabilità 91	Longevità 69	GLOBALE 82

MOBILE GAMING

Tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

KING OF FIGHTERS: EXTREME

Publisher: Nokia / Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1 - 2

N-Gage: telefono o console? Ritrovarsi tra le mani una copia fiammante di *King of Fighters* (no, *Kyo* non c'entra) non ha fatto che incrementare i dubbi. Il titolo è una conversione della *Hudson* per il portatile *Nokia di King of Fighters Extreme*, a sua volta ispirato all'edizione del 2000: troveremo quindi la classica struttura 3 vs 3 con la presenza opzionale dello "striker" che potremo invocare per ottenere benefici diversi a seconda del personaggio utilizzato. Visto che è inutile descrivere ulteriormente il gioco in sé, in quanto se non lo conoscete probabilmente venite dal Tibet, parliamo subito della conversione. Al primo impatto stupisce la grandezza degli sprite e la definizione assolutamente perfetta... e fin qui ci siamo. Quello che delude è la lentezza di gioco; sopportabile, ma pensando che il livello di giocabilità è esattamente identico alla controparte arcade, viene da riflettere. Perché non si sono presi più tempo? Perché non terminare un potenziale capolavoro? Il prodotto non sembra finito: le musiche sono versioni brevi delle originali e vanno continuamente in loop, mancano molti effetti sonori e solo un fondale è animato. Le animazioni sono oltremodo convincenti ed il gioco via *Bluetooth* è ben fatto ma rimane l'amaro in bocca per l'occasione mancata di trovarsi di fronte ad un "perfect arcade". Resta una sola considerazione: meglio lamentarsi del comparto tecnico piuttosto che della giocabilità... perché vi assicuro che di quella ***King of Fighters Extreme*** ne ha da vendere.

Grafica 70	Sonoro 60	Giocabilità 89	Longevità 90	GLOBALE 84

QUEST FOR ALLIANCE 2

Ritorna la più grande avventura in perfetto stile ***RPG*** per il vostro cellulare: ***Quest for Alliance*** fa di nuovo visita agli schermi del nostro cellulare in un nuovo episodio ricco di novità. Nuovi equipaggiamenti, sette epiche ambientazioni, sistema di combattimento collaudato e valanghe di nemici che ostacoleranno il vostro cammino, per oltre 10 ore di gioco.

VOTO >>> 73

SUDOKU

La trasposizione perfetta su mobile del gioco-tormentone di quest'anno. Dimenticate carta e penna e preparatevi alla sfida di logica e intelligenza lanciata direttamente dal *Sol Levante*. Tantissime griglie diverse, livelli di difficoltà calibrati per i principianti e per gli esperti e nuove divertenti varianti di gioco. Un consiglio: non spremetevi troppo le meningi!

VOTO >>> 83

AGE OF EMPIRES 2

Age of Empires è da sempre sinonimo di strategia pura... poter costruire la nostra civiltà e conquistare il mondo mentre siamo in metropolitana è una cosa che farebbe invidia anche ad *Alessandro Magno*. Tre modalità di gioco differenti, tredici tipi di edifici da creare in quattro età storiche diverse e nove reparti da gestire... un invasione a portata di tasca!

VOTO >>> 85

KNIGHT TALES

Gust, un prode cavaliere al servizio del bene, tornando da una delle sue eroiche battaglie ritrova il suo villaggio nel caos e... ***Knight Tales*** è un picchiduro / RPG dal design e dal gameplay calamitanti che vi porterà in fantastici mondi. Dialoghi, quest, diversi tipi di magie ed attacchi, oggetti da collezionare e boss mastodontici vi attendono... sul vostro cellulare.

VOTO >>> 90

RETRO games from the past

Quando Populous incontrò Rastan Saga...

Nel lontano 1990, quando ancora non esistevano le macchine e le persone viaggiavano in carrozza... ehm, no. Dicevamo: nel 1990, mentre il Giappone folleggiava l'avvento del ***Super Famicom*** con i suoi 32.768 colori e noi italiani giocavamo ancora con il ***Commodore 64*** (che di colori ne aveva 16...), scese dal cielo del mito un gioco dal nome e dallo stile criptici: ***Actraiser***. Fulmine a ciel sereno, fu omaggiato con voti prossimi a cento. Si trattava di un simulatore divino che ricalcava la traccia lasciata da ***Populous***, uscito appena un anno prima, ma aggiungeva le sezioni platform "affetta tutto" alla ***Rastan*** che lo fecero entrare nell'Olimpo dei giochi. Il concetto era semplice: il mondo versava in uno stadio primordiale; dopo aver bonifcato fiumi, mari e montagne, bisognava sviluppare la civiltà e monitorarla dall'alto dei cieli. Ma ogni volta che il male iniziava a dilagare, si scendeva a terra per risolvere la questione in maniera piuttosto pratica... Oggi il mito di ***Actraiser*** è stato dimenticato, ma la sua leggenda si tramanda ancora da rivista a rivista...

Un picchiaduro... duro!

Anche la *Sunsoft* doveva avere qualche designer con le rotelle fuori posto. Nacque così ***Waku Waku 7***, picchiaduro per ***Neo Geo*** che ricalcava la trama di ***Dragon Ball*** (sette sfere da riunire per realizzare un desiderio). Ottimi la grafica, il sonoro e la giocabilità. Più delirante era il *Character Design* dei protagonisti, tra ragazze con orecchie da coniglio, scalcinati robot della polizia, androidi "da cucina" e guerrieri imprevedibili... Senza dimenticare un maestro d'eccezione: il sacco da allenamento chiamato ***Kun***!

> TG GAME <
Notizie Verissime

CRONACA - *Sonic* è stato fermato dalla polizia per eccesso di velocità. Il porcospino si è giustificato dicendo: "*Avevo un power-up e non riuscivo a rallentare*".

POLITICA - Non si placano le polemiche dell'opposizione dopo la campagna promossa da ***Ryu*** e ***Ken***, in cui si chiede "***Più Hadoken per tutti***". Il leader della *Shadowlaw*, ***Vega***, si è detto indignato e ha replicato: "*Con queste tecniche perderemo credibilità nel resto del mondo*". Posizione sostenuta anche da ***Sagat***, che ha commentato: "*Gli elettori sono stanchi di combo inefficaci. Serve il* ***Tiger Uppercut***".

SPORT - *Super Mario*, il noto idraulico di ***Mushroom Kingdom*** (in foto), è stato vittima di un incidente stradale con il suo Kart, riportando gravi fratture. Per fortuna sembra che abbia salvato prima della gara e quindi risulterebbe fuori pericolo.

L'ANGOLO DELLA FOLLIA

Se non avete mai sentito parlare di *Gambare Goemon* potete dormire ancora sogni tranquilli. E quindi non saprete mai che nel Giappone Medievale i ninja sugellavano patti con le agenzie di viaggi, che i parchi giochi ospitavano maxi-schermi degni di uno stadio e che i quiz televisivi si svolgevano nelle capanne dei contadini. Eh sì, in soldoni giapponesi questo è il plot del titolo ***Konami***, che sconvolse tutti nel 1990. Era un picchiaduro? Un gioco di piattaforme? Un'adventure con migliaia di sotto-giochi? Non lo sapremo mai...

SPECIALE * GIOCHI * IGNOBILI

▲ L'immondizia sullo sfondo non è nemmeno paragonabile al gameplay...
▲ Hokuto No Ken 6 è stato creato per ricordarci che la vita è sofferenza...
▲ Per vedere quella mano verde occorrevano venti minuti di caricamento!

Sublime, a volte, può essere la bruttezza. Parliamo di quei rari casi in cui la storia, le coincidenze e le ristrette capacità dei programmatori danno alla luce qualcosa di indimenticabile... e di eterno. Eh sì, amici mostri, questa volta parliamo proprio di tre giochi che nessuno, volesse il Cielo, dovrebbero incontrare e tanto meno giocare. Iniziamo da ***Ghostbusters 2*** su ***C64***: proprio come un fantasma, il gioco non esisteva; occorrevano dieci minuti di caricamento per iniziarlo e altrettanti per caricare il secondo livello; e altrettanti per ricominciare il tutto... o meglio niente. Di ben altra fattura era invece ***Tom & Jerry*** su ***Super Nintendo***, onorato anni fa con l'immemorabile voto di 19%: vedere ***Jerry*** muoversi sulle schermo in cerca di strane palline verdi resta una delle esperienze più drammatiche della vita di una persona. E infine ***Hokuto No Ken 6***: il sesto capitolo delle avventure di ***Ken Il Guerriero*** è arrivato come dice la sigla del cartone omonimo, "*senza pietà*". Più straziante della morte di ***Rey***, assistere allo spettacolo dell'***Uomo dalle Sette Stelle*** che (non) si sposta alla velocità di un *frame* al secondo è solo un lento e doloroso stillicidio. Forse era questo il vero motivo per cui ***Caioh*** era impazzito...

GAME MAIL

Quanto è dura l'avventura: riecco-ci all'angolo della posta, sempre più piccolo e concentrato, proprio come Coccolino. Vi ricordo che il prossimo mese la nostra rivista festeggia un anno. Ma già parla!

SALUTI DA ROMICS...

We! Sono Alberto, per gli amici ***Toam****, e ci siamo conosciuti a* ***Romics*** *durante il torneo: era la prima volta che partecipavo ad un'iniziativa come questa e mi sono troppo divertito! Penso che proporre nuovi contest, magari rivolti anche a giochi per console sarebbe davvero il massimo. Ciao a tutti e soprattutto alla ragazza vestita da* ***Yuna*** *che gironzolava al vostro stand!*

Alberto "Toam" Rastrelli - Email

Oh mitico ***Toam***! In effetti di cose in fiera ne sono successe parecchie... E' stata la prima volta che organizzavamo una manifestazione così impegnativa ma ne è valsa la pena. Per il futuro abbiamo diverse proposte in cantiere... continua a seguirci se vuoi avere più info! In ogni caso, la ragazza vestita da ***Yuna*** ti ringrazia (grandissima bugia, visto che non la conoscevamo neppure noi...)...

SPAZIO AI LETTORI *Le vostre recensioni*

Inviateci i vostri articoli: i migliori saranno pubblicati su queste pagine!

EMAIL: redazione@gameplayer.it
FORUM: www.gameplayer.it/public/forum

▲ Un nemico con il mal di pancia...

▲ "Così impari a non pulire il tavolo"

Max Payne

■ **Articolo inviato da Seven / Forum di GAME**

Max Payne* è un agente che vede la propria vita distrutta in un istante: rientrando a casa trova la moglie e la figlia** vigliaccamente freddate dai alcuni sicari. ***Max giurerà vendetta e affronterà tutto e tutti pur di arrivare fino in fondo, sgominando intere bande di "pesci piccoli" e affrontando le proprie angosce, in sequenze dove gli avvenimenti saranno ricostruiti come se ci si trovasse in un mondo da sogno, anzi da incubo. Innovativa è l'introduzione del ***Bullet Time***, una sorta di moviola da utilizzare per colpire più nemici in poco tempo: mentre i movimenti sono rallentati, il mirino ed i proiettili mantengono la velocità normale. La cosa a mio avviso più realistica è l'interazione tra i nemici: si possono udire i loro discorsi, anche se non possono essere usati come scudi umani o costretti a rivelare informazioni utili. Posso concludere dicendo che si tratta di un gioco d'azione come tanti ma avvincente come pochi: la trama è un misto di rabbia, ironia e poesia che non ha nulla da invidiare alle migliori sceneggiature di Hollywood. Uno dei capolavori videoludici degli ultimi anni.

Inside Man

■ A cura di Nada "Lady V." Shahin

I contenuti del ***DVD*** sono molto deludenti... visto che non ci sono! Gli unici extra che troviamo, sottotitolati in italiano, sono i menù interattivi e l'accesso diretto alle scene.

Dopo gli Oscar, le critiche e le polemiche, arriva in DVD il film più discusso e apprezzato della scorsa stagione cinematografica

Nell'edificio della *Manhattan Trust*, prestigiosa banca di *Wall Street*, quattro uomini travestiti da imbianchini fanno irruzione e prendono in ostaggio cinquanta civili. Scattato l'allarme, si presentano sul luogo il detective ***Frazier*** (***Denzel Washington***) e ***Willem Dafoe***, capo della polizia di New York, che daranno origine ad una lunga negoziazione con i criminali. Ma ***Frazier*** inizia a sospettare qualcosa: su intercessione del presidente della banca, ***Christopher Plummer***, viene chiamata l'avvocatessa ***Madeline White*** (***Jodie Foster***), la quale chiede di parlare privatamente con il capo banda, ***Dalton Russell*** (***Clive Owen***). La soluzione di questo rebus, però, si nasconde solo nelle ultime battute della pellicola... Il thriller, firmato da ***Spike Lee***, è avvincente e ricco di sorprese: è il genere di film dove bene e male si scontrano, per poi mescolarsi e scambiarsi di ruolo nel tentativo di ingannare lo spettatore. Elementi di contorno sono gli immancabili dialoghi sui "neri" e lo sfondo della città di New York, sempre presenti nei film del regista. Dopo il flop di ***Lei Mi Odia***, ***Spike Lee*** riesce a bissare il successo della ***25° ora***: merito anche del cast che, oltre alla nota bravura di ***Washington*** e ***Foster***, ci regala un ***Clive Owen*** intenso, spiritoso e convincente.

INSIDE MAN - INFO

DATI TECNICI: *Durata: 125'* - **VIDEO:** *2.35:1 Formato Widescreen 16/9* - **AUDIO:** *Italiano, Inglese, Tedesco, Spagnolo* - **CAST:** *Denzel Washington, Clive Owen, Jodie Foster, Christopher Plummer, Willem Dafoe* - **REGIA:** *Spike Lee* **PRODUZIONE:** Universal - **GENERE:** *Thriller*

LE RIVELAZIONI POST-ESILIO

ANNO: *2006* - **GENERE:** *Rock* - **AUTORE:** *Audioslave* - **ETICHETTA:** *Sony*

Ritornano gli Audioslave, tra Chitarre e rock "vecchio stile"

■ A cura di Stefano Taglieri

Lo stile, la traccia inconfondibile di un gruppo: è la prima cosa che si ritrova in queste *Rivelazioni* degli ***Audioslave***, una raccolta di brani dal sapore decisamente "*old*". Meno effetti speciali, più chitarra: nonostante sia passato poco più di un anno dall'uscita del precedente ***Out of Exile***, questo ***Revelations*** parte con slancio. Ma a frenare questa nuova produzione è proprio lo stile, forse a causa di un'eccessiva prevedibilità sonora che si affida ai soliti cliché della band. Non disperiamoci comunque: la ritmica funziona e il suono è fuor di dubbio eccellente, il tutto sullo sfondo di una produzione di alto livello. Ci troviamo di fronte ad un album che gli appassionati apprezzeranno dall'inizio alla fine. A mancare, purtroppo, è la presenza di colpi di mano, intuizioni geniali e impreviste che hanno reso grandi i ***Rage Agast The Machine*** e i ***Soundgarden***, i due gruppi poi confluiti sotto il nome di ***Audioslave***. Una situazione che però non tocca brani come ***Nothing Left To Say But Goodbye*** e ***Wide Awake***, dove la forza del crescendo riesce a impressionare. In definitiva un album che se da una parte accontenta i fan abituati allo stile del gruppo, dall'altra non introduce particolari novità e che potrebbe, per questo, lasciare insoddisfatti chi cercava qualcosa di diverso. Un disco che ricorda le origini, nel bene e nel male...

CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
Filter, Queens Of The Stone Age, Day Of The New, Velvet Revolver

SCOPRI DOVE TROVARE GAME A PARTIRE DAL 15 DI OGNI MESE!

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Easy Fix*** - Via L.A. Vassallo 12 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mus*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ *****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop Video*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

PROVINCIA DI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***La Contea***, ***Associazione Culturale "Botch"*** - Via M. Pantaleoni 21 ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO:** ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

SE VUOI AGGIUNGERTI GRATUITAMENTE ALLA LISTA DISTRIBUZIONE INVIA UNA E-MAIL CON NOME E INDIRIZZO A: redazione@gameplayer.it
> Il servizio è riferito esclusivamente al territorio di Roma e Provincia <

SCARICA GAME! La rivista è in formato **PDF** all'indirizzo:
www.gameplayer.it/download.php

* In questi punti è presente il nostro espositore

PER LA TUA PUBBLICITA' SU GAME

SCONTI DEL 15%

CHIAMA ORA!

Tel 06 94.97.202
348 32.11.970

Per ulteriori informazioni visita il sito www.gameplayer.it o invia una email a info@edizioniplayer.it